

# boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



BRITNEY'S  
DANCE BEAT



FINAL FANTASY X



MAX PAYNE

Ace Combat 4



ISS 2



WE 6

Everblue

No One Lives Forever

Dexter's Laboratory

Digimon Rumble Arena



Universal Theme Park



MEDAL OF  
HONOR  
FRONTLINE

broj 24 • godina III  
cena: 150 dinara

CG: 3 € • BH: 6 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



Najbolje igre za PSX (2) • Vesti • Trikovi • Najnoviji opisi • Retro  
Electronic Entertainment Expo • BESEDIN • Pomagajte drugovi  
Poster • Film i DVD • Rešenje: Sheep Dog and Wolf • Karting • STRIP

# NAJMANJA KONZOLA NA SVETU



Set



Vitezić



Tili



Infocam

Ne samo najmanja konzola na svetu,  
nego i jedna od najčudesnijih.  
Izaberite svoj Pokémon i zabava može da počne!

**Nintendo®**  
**Pokémon mini**



**2.999 din**



Mogućnost plaćanja u 3 mesečne rate putem čekova građana

**Krediti na 24, 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd**

**Beasoft**

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701

Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606

Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 24 • Godina III

**bonus**  
NAJ VEĆI ČASOPIS O IGRAMA I KIOSKIMA

Osnivač i izdavač:  
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:  
Miljan Lakić

Tehnički urednik:  
Dragan Grubić

Izvršni menadžer:  
Aleksandar Vasović

Grafička obrada i prelom:  
PCW Studio, Beograd  
063/226-202

Marketing:  
Gordana Cvetković  
tel: 011/340-77-12  
064/1834-813

Redakcija:  
Miljan Lakić, Dragan Grubić,  
Branko Jeković, Mihailo Tešić

Ilustracije:  
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:  
Sanja Jeremić

Lektura u ovom broju:  
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:  
Uroš Tomić, Kermit,  
Miroslav Dorđević, Jovana Erčić,  
Miloš Marković, Igor Simić,  
Sandy Kumulakanta

Štampa:  
Efekt i, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:  
BONUS, Poštanski Fah 32,  
11050 Beograd 22

e-mail:  
bonus@eunet.yu

Telefoni i faks redakcije:  
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:  
za detaljnije uslove pretplate  
pogledajte stranu 37

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE  
SE POJAVITI NA KIOSKIMA  
20. avgusta 2002.

ISSN broj: 1450 - 8400

## Raspust je počeo!

Uh sećam se dobro (još uvek) kako je to dobra stvar. Nema učenja, nema obaveza, samo sport i igrice. IHA, kakva radost. Vremena na pretek da odigram šta god želim i koliko god to želim.

I da čitam časopise o igrama, kojih tada (kad sam ja išao u školu) nije ni bilo.

Ok. Sadržaj ovog broja. Mislim da ćete ponovo biti jako zadovoljni našim radom, iako su igre za ovaj broj stigle jako kasno pa je rok za izradu ovog broja bio još manji nego što je to uobičajeno. Ali počnimo.

Posebno dešavanje koje se uvek odigrava u ovo doba godine krajem maja (ovog puta 22.-24. maja) u Los Angelesu je najveći svetski sajam igara. Takva manifestacija na kojoj se okupljaju svi najveći proizvođači igara je pravi raj za igrače, ali igračima tamo nije dozvoljen ulaz. Sajmu mogu prisustvovati samo novinari (i to odabrani) iz specijalizovanih igračkih časopisa. I jel' znate šta? I mi smo bili tamo. Posetili smo skoro sve izlagače i skoro sve štandove i prikupili SAV materijal koji smo mogli. Sa obzirom da je materijala stvarno bilo previše odlučili smo da vam na deset strana prikažemo samo "slag sa torte", a verujte nam na reč da je i tih deset strana bilo premalo čak i za najžuž selekciju koju smo izvršili. Odabrali smo one igre koje će biti 100%-tni mega hitovi i prenećemo vam sve najinteresantnije detalje koje smo saznali.

Što se tiče rubrike Veliko Znanje, koju smo počeli u prošlom broju, moramo reći da smo imali veliku reakciju na istu. Veliki broj pisma kako na email tako i na adresu redakcije vrlo nas je obradovao i pokazao nam je da smo na pravom putu sa tom rubrikom. U drugom nastavku predstavljamo vam najbolje sportske igre, platforme i tuče.

Kada smo već kod sportskih igara, u senci svetskog prvenstva u fudbalu prikazujemo vam veći broj fudbalskih simulacija za sve platforme. Baš za ovaj broj smo dobili ISS 2, koji smo prikazali paralelno u verziji za PS2 i GameCube. Koja verzija je bolja pročitajte u tekstovima kolege Simića. Mada mislim da već pogodate...

Na stranicama na kojima se nalaze igre za PlayStation jedan, kao i Xbox i GameCube uradili smo redizajn. Uradili smo dosta izmena da bi mogli da povećamo slike iz igara, a da to ne ide na štetu tekstualnog opisa igre. Najlepše vas molimo da nam kažete kako vam se dopada novi dizajn u našoj anketi.

Rešenje u ovom broju je dobila igrice Sheep Dog and Wolf, čime smo ispunili vaše zahteve da objavljujemo rešenja novijih igara.

Za rubriku igre bez struje imamo sadržaj za koji se nadamo da će oduševiti i vas koliko i nas. Reč je o kartingu - za sve ljubitelje brze a bezopasne vožnje, jer karting mogu voziti čak i deca.

I kao što smo i obećali, ponovo od ovog broja imamo i strip i to najbolji do sada.

Želimo vam da se lepo odmorite i naigrate. Vidimo se krajem avgusta.



reč urednika





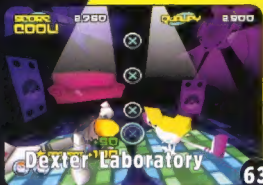
**Final Fantasy X**

22



**ISS 2**

54



**Dexter's Laboratory**

63



**Universal Theme Park**

68



**Sony Playstation**

Civilization 2	72
Dexter's Laboratory	63
Digimon Rumble Arena	65
Moorhen Chicken Chase 3	62
Sonic Wings Special	64



**PlayStation 2**

Ace Combat 4	26
Brutney Spears	30
Downforce	34
Colin McRae 3.0	17
Everblue	28
FFX	22
Iron Aces 2	48
ISS 2	54
Kingdom Hearts	17
Lake Masters EX	44
Lethal Skies	40
Max Payne	32
MOH Frontline	36
MTV Music Generator 2	46
No One Lives Forever	38
Ratchet and Clank	18
Red Card Soccer	53
Shifters	42
Sly Cooper & Thievius Raccoonus	18
Super Trucks	35
Sven Goran Eriksson	57
The Getaway	17
Transworld Surf	41
WE 6	56



**Game Boy Advance**

David Beckham	60
ISS	58
Harmony of Dissonance	21
Link to the Past	21



**GameCube**

Universal Theme Park	68
Legend of Zelda	20
Super Mario Sunshine	20
Metroid Prime	21



**X Box**

Azurix	66
Blink: The Time Sweeper	18
Bruce Lee: Quest of the Dragon	19
Project Ego	19
Sega GT 2002	19
Toejam and Earl III: All Funked Up	20

**mi i vi na ti** ..... 06

**vesti** ..... 08

**veliko znanje (2)** ..... 12

**tema broja:**

**Electronic Entertainment Expo** ... 14

Velika reportaža sa najvećeg sajma sveta igara, ekskluzivno iz Los Angelesa.

**nove igre** ..... 19

**final fantasy istorijat (2)** ..... 70

**nekad bilo** ..... 72

**evo rešenja** ..... 75

Dosta je bilo mraka, drakula i čudovišta. U ovom broju Vam donosimo nesto vedrije: kompletno rešenje igre 'Sheep Dog & Wolf'.

**pomagajte drugovi** ..... 85

**trikovi** ..... 86

**mali oglasi** ..... 90

**besedin** ..... 91

Interaktivne žene, hmmm. Uroše, Uroše...

**karting** ..... 92

Karting ali UŽIVO.

**strip** ..... 96

kao što smo i obećali, strip je opet tu. Nove dogodovštine naših 'junaka', uživajte.

**top liste** ..... 98

## Spisak oglašivača :

BAK	44
Beograd on line	7
Beosoft .2, 11, 27, 29, 49, 61, 72, 99	
Cyber Space	31
Gamer	35
GL Soft	47
Goggio Game Boy	60
Master Import	43
Mobilija	95
NT Games	33
PC Petak	7
Spring	5
Sve Moje Zvezde	25
Teleport	41

Prodaja igara i  
igračkog Hardvera

# SPRING GAMES

Konzole: PS2 i PSone  
i dodatna oprema:

- džojstici
- memorijske kartice
- N PAL konvertori
- Volani, pištolji
- i još mnogo toga...



Najveći izbor igara za:

- Sony PS2
- Sega Dreamcast
- Sony PlayStation



## MAGIC The Gathering

Starteri, boosteri, protectori,  
kockice, figurice, D&D knjige,  
karte na komad ...

## THE LORD OF THE RINGS

## POKÉMON

Turniri, lige i ostala tak-  
mičenja u klubu "SPRING"  
tel: 011/3115210  
YUBC 10D lok. 107

## Harry Potter

Popusti na malo 🌈 + 🌈 i na veliko.

\*\*\* Game Boy Advance, kao i igre za njega \*\*\*



## Vlasnik ž. točka

Broj 23 sam kupio 28. maja brzo ga stavio u torbu (školsku) da ni ne videli moji drugari. Kada sam stigao kući čitajući Bonus sam se osećao na vrhuncu blaženstva.

1. Ja posedujem ž. točku. Možda nećete verovati ali moj deda je inženjer elektronike koji je učestvovao u pravljenju ž. točka.

2. Za veliko znanje predlažem tuču "Tekken 3"

3. Za postere predlažem teme igara iz rubrike "Veliko znanje"

Ostanite najbolji. Pozdrav od

Aleksandra

## bo'nus

1. Pa vrlo nam je drago zbog toga. Da li bi mogao da nam pošalješ opis neke igre za ž. točku? Ili makar dedin autogram?

2. Tvoj predlog se usvaja. Tekken 3 ulazi u spisak.

3. Nije loš predlog ali nije baš da imamo mesta za više postera, tako da ipak moramo da se orijentisemo na novije naslove. Mada ako dobijemo još predloga na istu temu, sve je moguće...

## Fakultet za igre

Ne moram da pišem koliko ste najbolji pošto to već znate. Imam nekoliko pitanja:

1. Da li kod nas postoji fakultet za pravljenje igrica?

2. Da li očekujete nastavak igrice "Fear effect 2"?

Vlada iz Trstenika

## bo'nus

1. Na našu veliku žalost ne postoji. Mislim da nema potrebe da objašnjavam zašto je to tako, ali zato fakulteti za game design niču kao pečurke posle kiše na Zapadu. Najviše obrazovnih ustanova koje se bave ovom tematikom ima u Engleskoj koja je oduvek (ili barem otkad postoje video igre) bila najprogressivnija zemlja što se tiče video igara. Naravno, cene školarine su primerene tražnji tj. poznavaoци ove materije su "vruća roba" svuda u svetu pa su tematski kursevi i predavanja na temu game designa i 3D programiranja vrlo skupi. Ali svaka investicija u ovu granu industrije će u najskorijoj budućnosti biti višestruko naplaćena, jer se ovo zanimanje go interesovanjem polako ali sigurno približava najtraženijim zanimanjima na Zapadu - lekarima i pravnicima. A o kreativnoj prirodni posla da li ne pričamo. Ah kad bi samo strane softverske kompanije sagledale koliko na našim prostorima postoji jeftine

programerske radne snage...

2. Očekujemo. Na E3 je bilo reči o ekskluzivnom nastavku za PlayStation 2.

## Anketa is the key

Sa velikim razočarenjem ti pišem ovo pismo. Kada sam video u rubrici "Reč urednika" da je Miljan objavio da ž. točak ne postoji jako sam se razočarao. Ipak sam to morao da podnesem.

1. Da li će ž. točak da napravi bilo koja kompanija u svetu i poružite Dekiju Piličeviću da više ne izmišlja tako korisne aparate za igranje.

2. Zašto je kompanija Sega D.C. propala?

3. Zašto ne biste u rubrici "Rešenja" objavili igrice malo novijeg datuma?

Pozdrav redakciji od Miše iz Kladova

## bo'nus

1. ž. Točak. Kako smo ono rekli u prošlom broju. Cela stvar je smišljena kao jedna velika šala i osnovna namena teksta je bila da Vas drage čitaocе nasmeje i razvedri. Stoga je i ceo tekst napisan u pomalo šaljivom tonu i sa mnogo NAMERNIH slovnih grešaka - procesor Intel Pentium, grafička karta NeVidia, mumifikovana memorija (UMOTANA U KRPIČE!!!), anti alija i ilija sing i slični detalji su MORALI da Vama vernim čitaocima Bonusa ukažu na to da je u pitanju SAMO ŠALA. Ali valjda je ipak među Vama prevladala želja da takvo nešto stvarno postoji, a ubediti nekoga u ono što on želi da žuje nikad nije bilo problem... Za svaki slučaj mi Vam se još jednom izvinjavamo.

A što se Dekija tiče, on već radi punom parom na sledećem ekskluzivnom materijalu. :)

2. Precizno - nije propala Sega nego Dreamcast, tj. odeljenje kompanije koje je bilo zaduženo za proizvodnju hardvera. Softverski deo kompanije je posle toga PROCVETAO. Zvanično objašnjenje je bilo da je hardverski deo pravio velike gubitke. Nezvanično objašnjenje, ali passet, ovo nemoj nikome pričati, svernu je kriva jedna kutija... Ko razume shvatiće... Ništa više od ovoga ti ne možemo reći javno, ok?

3. Rešenja koja se objavljuju u Bonusu birate Vi čitaoци svojim glasovima. Mi samo ispunjavamo Vaše želje. A ovog puta ispunjavamo i tvoju želju - objavljujemo rešenje za Sheep Dog And Wolf. A sada ja pitam Vas. Da li želite da počnemo sa objavljivanjem rešenja za PlayStation 2? Setite se, anketa služi za našu komunikaciju čak i ako na njoj nije direktno postavljeno neko pitanje to ne znači da vi ne možete da pitate ono što Vas

zanimaju. Znači olovku i anketu u ruke i ...

## Matrix i PS2

Biću kratak:

1. Kalvi su to čipovi NEO 4.1 i NEO2.2 za PS2?

2. Koji je bolji?

3. Gde se može nabaviti Dragon Ball Final Bout?

P.S. najbolji ste, Marko Đuričić

## bo'nus

1. I 2. Pošto je ovo dosta aktualna tema posvetimo joj malo više pažnje. Dakle čip Neo 2.2 omogućava Vam da na vašoj dvojici igrate igre sa keca, tj. on sam po sebi ne omogućava igranje kopiranih igara za dvojkup (originalne možete nesmetano igrati bez obzira), da bi igrali igre za dvojkup morate uz Neo 2.2 imati i but disk. But disk je ORIGINALNI (Action Replay ili Blaze Explorer) disk (nemoguće ga je iskopirati kao igricu) koji ubacujete PRE svake nove igrice koju želite da igrate. Tek kada se but disk učita izvrši se zamena tj. ubacite disk sa igrom i tek tada počinje učitavanje igre. Iako izgleda složena ova procedura je vrlo jednostavna i pouzdana, ali je ipak komplikovanija nego učitavanje igre na kecu. Zato postoji čip pod nazivom Neo 4.x, koji funkcioniše i čip na kecu - učitava igru bez ikakvog but diska. Ali kao i sve pretpostavljaće cena Neo 4.x čipa je JACA od verzije Neo 2.2, i to dosta.

3. Probi u radnjama Beosofta - tamo ga sigurno imaju.

## Senegal is the champ

Kada će pasti cena PS2?

2. Da li postoji dodatak za PS2 sa kojim bih mogao surfovati po net-u?

3. Kalvi su to čipovi za PS2 messiah i neo 4.1?

Unapred hvala!

El Hadi Dijuf (Senegal)

## bo'nus

1. Evo osetljive teme. U prošlom broju smo objavili vest o drastičnom sniženju cena svih konzola nove generacije ali šta se desilo? Desilo se to da do sniženja još uvek nije došlo. Kada će se navedeno sniženje desiti ne možemo Vam reći jer se više nećemo oslanjati na "pouzdan" izvor sa interneta pa makar to bili i zvanični sajtovi proizvođača (sa kojim smo skinuli pomenutu vest).

2. Dodatak za surfovanje po netu je najavljen ali ga još uvek nema a trebalo bi da se nađe u prodaji u paketu sa hard diskom.

3. Za Neo možda pročitati u prethodnom pismu. A Messiah je prvi kompletan čip na kojem rade čak i DVD-ovi. U stvari DVD -

mi i vi na ti



Enter the Matrix, Sjenica



Janković Vojslav, Beograd



ovi rade i na Neo 4 ali uz pomoć swap trica koji se sastoji od ubacivanja originalne igre (demo diska) pre kopiranog DVD što je dosta nalik učitavanju sa Neo 2.2. Kod Messiah čip nema nikakvih komplikacija - ubaciš BILO koji disk (DVD, CD) i IGRAŠ SE!

## IF MILJAN THEN BONUS...

1. Uskoro dobijam PSX iz švajcarske pa sam htio da vas pitam da li treba u njega da se ugrađuje čip? Ako treba koliko on košta i gde bi mogao da ga ugradim?
2. Šta bi se desilo kad bi Miljan postao urednik Bonusa?
3. Da li se plaća članarina u Paintball klubovima? Koliko to košta?
4. Da li se kod konzole Pokemon mini mogu menjati igrice?

Pozdrav, Džoni

**boRUS** 1. Treba da ugrađiš čip. Možeš ga ugraditi u Beosoftovom servisu, a za cenu se informiši kod njih.

2. Pa ne znam kako bi ti nazvao ovo DEŠAVANJE, ali eto...

3. Postoji i članarina koja ti omogućava određene popuste ali u svakom slučaju svaka partija se plaća. A za cenu se obrati direktno samom klubu. Kontakt telefonski smo objavili uz svaku reportažu sa BOJENJA.

4. Da, mogu. Za više informacija pogledaj prošli broj našeg časopisa u kome smo se detaljno posvetili Pokemon Miniju.

## XBOX Ili GAMECUBE...

Znate da ste najbolji da vas ja ne gnjavim time. Da predemo odmah na stvar:

1. Koja je po vašem mišljenju bolja konzola X-box ili Game cube?
2. Da li je potreban neki dodatak ili PS2 sam reprodukuje DVD filmove?

P.S. Pozdrav za Uroša

Stefan iz Kosovske Mitrovice

**boRUS** 1. Opet pitanje koja je bolja konzola... Bolja je ona koja ima igre koje ti se više dopadaju, a to je stvar TVOG ukusa. Ako te interesuje sama hardverska moć tu su otprilike egal.

2. Na PlayStationu 2 možeš gledati originalne DVD filmove za evropsko područje BEZ ikakvog dodatka. A ukoliko želiš da gledaš filmove koji su distribuirani za druge regione potreban ti je Action Replay - o kojem smo već dosta pisali u prethodnim brojevima.

## Originali

1. To je to od preookeanskog jezika, a sad malo na našem.

1. Koliko od prilike košta jedna original igrice za GC?

Bonvojaž!!!

Voja Janković

**boRUS** 1. Original igra za Nintendo GameCube u Beosoftu košta od 3300 do 3600 dinara. Što se tiče drugog pitanja pročitaj vesti u ovom broju.

## GRAND THEFT AUTO 3

1. Pise Vam Vaš verni čitalac Aca iz Zrenjanina. Bonus čitam od prvog broja. Časopis je odličan i veoma mi se sviđa. Sarno nastavite tako. Broj 23 je najbolji do sada. Imam neke predloge i pitanja:
1. Da li će igrice GTA3 izći i za neku drugu konzolu, možda i za kornpujter?
2. U jednom broju ste naveli konačan kraj proizvodnje PlayStation 1 i igara za isti. Za kada se to očekuje?
3. Da li će u buduću sve igre biti DVD izdanja? Da li će ona moći i kod nas da se pronađu?
4. Kermit je super u pisanju rešenja. Sve pohvale. Predlažem Vam da u jednom od sledećih brojeva prikazete rešenja za Driver 2 (PSX), Silent Hill 2 i Deus Ex za PS2.

**boRUS** 1. UPRAVO je izašla za PC, a zasada nema najava da će izaći za neku drugu konzolu.

2. Kao što vidiš igre još uvek stizu, a i konzola se još uvek proizvodi...

3. Sve veći broj igara će biti na DVD formatu. Mogu se pronaći već neko vreme.

4. Izbor rešenja zavisi od Vaših glasova...

## BRAVE ZA FF ISTORIJU!

Draga redakcija naseg (i Vašeg) najboljeg casopisa u našoj (i Vašoj) zemlji, nemojte da prestanete da citate jer sam Vas malo (više) smorio uvodom. Pišem Vam po ko zna koji put i imao sam tu čast da objavite moja pisma (naravno, ne SVA). U njima sam vas puno hvalio, pa to neću sada da ponavljam, nego ću odmah da predjem na pitanja (i kritike, a ako se slučajno setim neke mane).

- 1) Oduševili ste me opisom igre Cardinal Syn, i za rubriku "Nekad bilo" predlažem Silent Hill, Metal Gear Solid, Oddworld 1, 2, Crash Bandicoot i ostale hitove zbog kojih nismo noćima spavali.
- 2) Verovatno ste već uvideli da sam okoreli ljubitelj horor žanra, pa vas molim da u rubrici "Veliko znanje" objavite top listu ovog žanra, kao i akcionog. Poster igre Silent Hill 2 bi me veoma oraspoložio.
- 3) Rubrika o predstavljanju istorije Final Fantasy serijala je pun pogodak. Nikada nisam poznavao taj žanr, pa mi to dođe kao neki uvod. Ne izbacujte tu rubriku! Puno pozdrava od Vaseg najvernijeg citaoča - Gajija

**boRUS** 1. Biće, biće.

2. Biće top liste, a za poster ćemo videti...

3. Biće kako ti kažeš.

RDS  
**TOP FM** 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom  
19,00 - 20,30 h  
www.topfm.co.yu  
repriza nedeljom  
10,00 - 11,30h

**PC Petak**  
subotom od 18h

**Zašto ga slušati?**  
pronađi svoj odgovor  
www.pcpetak.co.yu

RDS  
**TOP FM** 96.4 MHz

Sписак dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

Slobodan Milenković, Kragujevac  
Ličić Saša, Bor  
Predrag Majušević, St. Banovci  
Stojanović Vladimir, Trstenik  
Nikola Lazić, Starčevu  
Miloš Đurđević, Kladovo  
Jelena Tomić, Sombor  
Dragan Reljin, Bačka Palanka  
Bričić Boban, Brzohode  
Siniša Nikolić, Laskovac



Radunović Nemanja, Kos. Mitrovice



Slobodan Tomić, Beograd



## Novi kandidat za rat?

Da li je moguće da se neki autsajder upustio u krvavu i uskovitanu arenu u kojoj se odvija borba između takvih zverova kao što su Sony, Microsoft i Nintendo? Ratovi konzola se već velikom vodu na svim frontovima i kontinentima, a borba bi mogla uskoro da se zakomplikuje, ako ozbiljno shvatimo izjavu za štampu koja nam je stigla iz Kine... Da, da, od Kineza bi imo dovoljno da bi se osećali sigurnima). Naime, kineska TV kompanija po imenu Sichuan Changhong Electronics najavila je da planira da napravi svoju konzolu! Zvaničnici ove firme su već počeli pregovore sa nekim taj-

vanskim i japanskim proizvođačima elektronskih komponenti i hardvera, među kojima se ističe Sunplus, kompanija koja će prema prvim dogovorima izrađivati mikrokonzole namenjene ovoj neimenovanoj mašini. Misteriozna konzola će se izgleda proizvoditi u fabrikama u Kini i Rusiji, što bi moglo da se shvati kao nago-veštaj ciljnog tržišta. Koiko su Kinezi ozbiljni i koliko uopšte mogu (čak i ako su smrtno ozbiljni) da budu uspešni? Prati-te vesti Bonusa. ■



## EuroGamecube - zvanično

Evo, malo detaljnije i o uspehu Gamecubea (a uspeh je ipak prava reč). Naime, prvi zvanični podaci o količini prodatih primeraka GameCube konzole u Evropi su nam pristigli iz Nintende, i to veoma brzo po zvaničnoj premijeri konzole. Japanska kompanija ima razloga da bude zadovoljna evropskim potrošačima: čak 400.000 primeraka Gamecubea je prodato širom starog kontinenta od 3. maja, što je čak 80% od isporučenog kontingenta (koji je na kraju ipak iznosio 500.000 primeraka i pored molbi, kumljenja i tvrdnji od strane evropskih prodavaca da će potražnja biti veća). No, Nintendova oprezna strategija se isplatila i sada možemo (moramo) očekivati nove pošiljke Gamecubea za Evropu. ■

## I dalje u Mreži

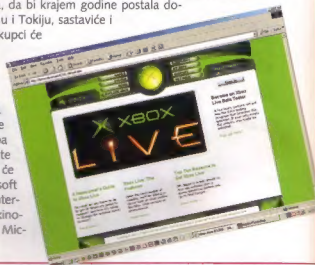
Iako realne procene govore da čak ni u Sjedinjenim Državama, ekonomski najrazvijenijoj naciji sveta, još uvek ne postoje uslovi za masovno te samim tim i ekonomski isplativo mrežno igranje preko konzola, Microsoft i dalje planira da bez odlaganja i punom parom uroni u svet Mrežnog Xboxa. Stvar koja je podigla najviše prašine na E3 sajmu (a da nije u pitanju neka igra) bila je Microsoftova najava Xbox Live mrežne službe koja će započeti probni rad u Severnoj Americi već krajem leta, da bi krajem godine postala dostupna širokim narodnim masama. Microsoft će napraviti centre u Sijetlu, Londonu i Tokiju, sastavice i održavaće sopstvene servere posvećene isključivo Xbox Live službi. Za 50 dolara kupci će dobiti startni paket: jednogodišnju pretplatu na Xbox Live, glasovni komunikator (za korišćenje u raznim igrama - Counter-Strike prvi pada na pamet) i ReVolt, trkačku igru kompanije Acclaim. Xbox Live će korisnicima nuditi mogućnosti koje će učiniti mrežno igranje prilično drugačijim iskustvom nego što je sada: Gamertag će biti vaš lični ID koji ćete imati u svakoj igri koju igrate na Xbox Live, tako da će vas drugi lakše prepoznati (i igrači, ali i administratori koji paze da neko ne smara ostale korisnike); zatim Friends List, lokator ljudi čije Gamertagove znate; pa Matchmaking - jednim pritiskom dugmeta (tako bar kažu) ćete moći da nađete "otvorene" partije ali i protivnike koji su na vašem nivou umeća u nekoj igri (što će omogućiti sistem skorova zajednički za celu Xbox Live mrežu). Naravno, Microsoftu celu ovu priču zasniva na ideji da korisnici Xboxa imaju pristup širokopropusnoj Internet vezi - jer glasovna komunikacija i svakodnevno skidanje novih nivoa/oružja/skinova osim hard diska zahteva kablovsku vezu. U tome je za sada najveća slabost ove Microsoftove zamisli. ■

## Konzole u mreži

IDSa (Interactive Digital Software Association), organizator upravo završenog E3 sajma, objavila je rezultate svog već tradicionalnog godišnjeg istraživanja o stanju industrije digitalne zabave u Severnoj Americi. Ono na šta su se svi odmah usredsredili jeste situacija s mrežnim igrama, koje bi neki proizvođači već sada hteli da proglase jedinom (veoma bliskom) budućnošću video igara, o čemu se već puno pričalo i izgleda da će se još dosta razglabati, kako u svetu tako i na ovim stranicama. Šta nam IDSa-ino istraživanje pokazuje? Za početak, statistike govore da 31% igrača redovno igra mrežne igre, što je zavidan procenat, no, od tih 31%, samo trećina više voli da se igra na Mreži nego na druge načine. Ovi podaci se uglavnom odnose na PC, pošto konzole još uvek imaju zanemarljivu mrežnu podršku (tj. niko osim Dreamcasta je ni nema, a Dreamcast izumire). Od 20 najprodavanijih igara za sve platforme tokom prošle godine, samo jedna ima online podršku - Tony Hawk Pro Skater 3 za PC. Pored svega toga, i dalje je izvesno da će se mrežno igranje u budućnosti razvijati sve većom brzinom, mada postoji još jedan otežavajući faktor: i u najrazvijenijoj zemlji sveta (SAD) još uvek ne postoji dovoljno razvijena mreža širokopropusnih Internet veza koja je neophodna za masovno širenje kvalitetnih igara zamišljenih za igranje preko Mreže. Čak su i određeni veliki izdavači, poput Electronic Artsa, izrazili zvaničnu rezervu prema planovima Microsofta i Sonyja da prave sve više mrežnih igara. Prosto, još nije došlo vreme za to, kažu ljudi. ■



31%  
69%







## Čak i Nintendo u Mreži

Još jedna vest o mrežama! Šta ćete, to je sada najvrednija tema u svetu digitalne zabave. I pored zdravorazumnih upozorenja da ne treba još uvek bacati previše para na umrežavanje, pritisak konkurencije čini svoje: i poslovično uzdržani Nintendo je ipak polovinom maja uskočio na mrežni vagon i objavio svoje ZVANIČNE planove. Nintendo će krajem godine u Sjedinjenim Državama na tržište pustiti v.90 modelni i širokopropusni adapter za Gamecube po ceni od 35 dolara. Prva mrežna igra za Gamecube će biti (pazite sad) Segin Phantasy Star Online Episode I i II, od sada najuspešnija mrežna igra za konzole (u vremenu kada je Dreamcast još uvek bio aktuelan). U suštini, ovo je i najava Nintendovog i dalje opreznog stava prema mrežnom igranju: prva igra će biti provereni hit i to od strane drugog proizvođača. Nintendo izgleda ne planira da napravi sopstvenu glomaznu mrežnu službu već će dopustiti tvorcima igara da rade šta hoće - mada će im time i otežati posao: jeste da mogu da rade šta hoće, ali će morati da kupuju ili da programiraju svoje protokole (posebne programe) za mrežno igranje. ■



## Seća PS2

Lepa vest: Sony je, kako javlja Rojters (tako da nema vrđanja), i definitivno najavio primetno sniženje cene svoje PlayStation 2 konzole. Za sada, na žalost svi vas koji čeznete za moćnom crnom kutijom, sa ovom lepom "sećom" će se prvo susresti potrošači u Sjedinjenim Američkim Državama - što je i normalno, pošto je tamo trenutno Microsoftov Xbox opasno popularan i prodavan, pa je ka njegovom potkopavanju najviše usmeren ovaj Sonyjev potez. U trenutku kada je ovaj broj Bonusa zaključivan još uvek nije objavljeno koliko će TAČNO biti sniženje, ali stručnjaci procenjuju da nova cena PS Dvojke neće nikako biti veća od 249 USD, ali ni manja od 199 USD (cena je do ovog sniženja bila 299 USD). ■

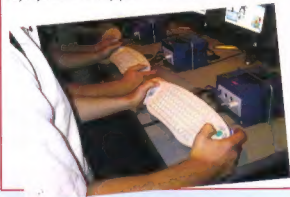
## Gamecube LCD

Posle poprilično blesave vesti iz prošlog broja o pojavljivanju LCD mini-ekrana za PlayStation 2, stigla nam je malo manje blesava vest o tome da je Nintendo na E3 sajmu pored tastature i bežičnog kontrolera prikazao i svoj LCD ekran za Gamecube. Pošto ovaj LCD ekran stiže pravo iz kompanije koja je napravila i konzolu, znači da će ovaj ekran biti mnogo optimizovaniji. Koristiće digitalni izlaz (koji malo ljudi koristi, pošto su digitalni TV uređaji još uvek retki) i Nintendo će ga verovatno napraviti tako da radi na baterije. Gamecube je, pored toga, zaista najprenosivija od svih trenutno aktuelnih konzola nove generacije. Ipak, problem veličine ekrana i činjenica da ćete i dalje morati nekako da napojite sam Gamecube strujom znače da će ovaj dodatak biti od koristi relativno malom broju ljudi. ■



## Gamecube tastatura

Tastature polako ali neizbežno postaju sve prisutniji dodatka čak i u svetu konzola - a koji li je glavni uzrok tome, pitamo se? Ne, ne - popularnost FPS igara (koje se zaista najlakše igraju na mišu i tastaturi) je tek drugi razlog. Prvi je... pa umrežavanje konzola, naravno! Razmena elektronske pošte, chat, komunikacija u mrežnim RPG-ovima i takve stvari su hiljadu puta lakše kada imate tastaturu nego kada to pokušavate samo pomoću kontrolera. Shodno tome i Nintendo je na E3 sajmu javnosti prikazao zvaničnu tastaturu za Gamecube. Ali, ne bi to bio Nintendo da prvenstveno ne misli na kompatibilnost, dizajn i igrivost (istovremeno): naime, Gamecube tastatura nije uopšte tastatura, nego džambo-kontroler koji ima gomilu minijaturnih dodatnih tastatura-dugmića između leve analogne palice i akcionih dugmića! Za sada je ova kontroler-tastatura najavljena samo za japansko tržište. ■



## EuroXbox - zvanično

Najzad, najzad, najzad (posle skoro dva meseca) su stigle i zvanične informacije iz Microsofta o rezultatima Euro-Xbox kampanje. Microsoft se do sada uzdržavao da objavi brojeke prodatih primeraka konzole, a svima je bilo jasno da je razlog to što su te brojke ne baš zavide. No, s obzirom na to da se pojavilo nekoliko novih igara (čini se da su tu najpresudnije bile fudbalske simulacije) i da Xbox, ako je sudeći prema E3 najavama, ima verovatno najperspektivniji i najuzbudljiviji spisak naslova od kraja ove godine, prodaja u Evropi je stigla do pristojnih razmera: Microsoft je objavio da je tokom prva dva meseca u Evropi prodato preko pola miliona X-kutija. I dalje nije baš za šampanjac, pošto je Gamecube prodat u 400.000 primeraka samo tokom prvog vikenda, ali ima vremena... ■



## Malice bez sumnje

Još jedna lepa objava iz Squarea: Final Fantasy X je isporučen u preko 5 miliona primeraka. Nešto više od 32 miliona se još uvek nalazi u prodavnicama, ali Square je već dobio pare od distributera... Square se vraća u igru i zaspao nas objavama za štampu: Final Fantasy XI je izašao u Japanu i do sada je prodat u svega 80,000 primeraka, ali razlog tome je to što se igra prodavala uz adapter za Internet, koji je isporučen u svega 80,000 primeraka...

Najbolje konzolne igre sa E3 2003, po mišljenju japanskih časopisa:

1. The Legend of Zelda (GameCube, Nintendo)
2. Metal Gear Solid 2 Substance (PS2/Xbox/PC, Konami)
3. Super Mario Sunshine (GameCube, Nintendo)
4. Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox, Tecmo)
5. Devil May Cry 2 (PlayStation 2, Capcom)
6. Phantasy Star Online Episode 1 & 2 (GameCube, Sega)
7. Biohazard Online (PlayStation 2, Capcom)
8. Panzer Dragoon Orta (Xbox, Sega)
9. Star Ocean: Till the End of Time (PlayStation 2, Enix)
10. Phantasy Star Online (Xbox, Sega)



Čitali ste u Bonusu najave za igru Malice, koja bi trebalo da bude razbijačko-platfornski hit za Xbox i PlayStation2. Na ovoj igri radi Argonaut Games, a izdaje je Sierra Entertainment. Ipak, prava interesantna novost jeste da ova kompanija uveliko sarađuje s muzičkom izdavačkom kućom Interscope Records koja izdaje albume grupe No Doubt! Naravno, jedna stvar vodi drugoj, te tako i No Doubt trenutno sarađuju na izradi Malicea! U igri će se pojaviti nekoliko (valjda novih) pesama No Doubta, a vodeći vokal, ne toliko lepa koliko sjajno stilizovana & našminkana Gwen Stefani, pozajmiće svoj najveći kvalitet tj. glas glavnoj junakinji po kojoj je nazvana igra. Nisu zaboravljeni ni ostali članovi benda (Adrian Young, Tony Kanal, Tom Dumont) koji će takođe "glasovno" glumiti u igri. Malice se očekuje na jesen ove godine. ■

## Prvi FF spin-off

Da vas podsetimo, "spin-off" je termin koji se u engleskom koristi za film/knjigu/strip/igru/stagoda s tematikom iz drugog filma/knjige/stripa/igre/stagoda - kao kada bi recimo postojao film koji se bavi samo avanturama Bobba Fetta u Star Wars univerzumu (u stvari, već postoje gomile knjiga i stripova koji se bave avanturama najpopularnijeg plaćenika Zvezdanih ratova). Elem, Square je učinio neviden presedan i zvanično je potvrdio glasine koje su već neko vreme kružile: kompanija je najavila čak DVA Final Fantasy X spin-offa! Ovo je prvi put da Square izdaje neku igru koja će se direktno nadovezivati na jedan Final Fantasy (iako još uvek nećemo videti Final Fantasy igru koja se direktno nastavlja ne neku prethodnu). No, pošto je FFX probio sve rekorde prodaje u svetu, odluka Squarea da još malo unovči ovu popularnost je razumljiva, pogotovo kada se uzmu u obzir finansijski problemi koje ova kompanija još uvek ima. Obe igre su najavljene za ovu godinu (u Japanu), koriste isti engine i događaje se u istom svetu kao i FFX. Jedna će se fokusirati na avanture Yune, a druga na avanture Rikku, dvoje glavnih likova ove spektakularne igre čiji FENOMENALAN opis možete najzad u ovom broju pročitati i na stranicama Bonusa! ■

## Xbox krekeri!

NAJZAD! Pred zaključenje ovog broja smo na Internetu iskopali vest tj. objavu tj. reklamu - da je Xbox najzad krekan, provaljen, da mu više spasa nema... Naime, određeni ljudi su uspeali da provale sigurnosni kod Xboxa i oklačili su uputstvo za taj postupak na Internet. Uputstvo je dugo i razumljivo samo posvećenim hardvererima, ali krajnji rezultat je zato svima očigledan: već se najavljuju mod čipovi za Xbox u "poluregularnoj" prodaji. Pošto ni piratski tj. narezani DVD-ovi više nisu toliko neobična stvar, kada mod-čipovima i narezanim DVD-ovima padne cena, Xbox će verovatno postati još popularniji! Uskoro... ■



## Gamecube krekeri!

I još jedna krekersko-piratska vest je stigla pred zaključenje broja! Grupa hakera, entuzijasta (i pomalo mentola) koja sebe naziva Team BMM je na Internet oklaci film veličine 12 megabajta u kome pokazuju i dokazuju da su provalili sigurnosni kod Gamecubea tj. da su omogućili da Gamecube pušta piratske verzije igara!!! S obzirom na to da je izgleda postalo moguće nabaviti prazne mini-DVD-ove (a neki pirati tvrde da postoji način da Gamecube pušta normalne DVD-ove, ako mu se ukloni poklopac), možda će uskoro i piratske igre za Gamecube postati realnost? Čekajte... ■

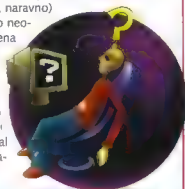


## Zvanične Sony nagrade

Sony Computer Entertainment je, kao i svake godine, 6. juna u Tokiju održao godišnju ceremoniju dodeljivanja PlayStation nagrada. Pošto je Sony pre svega kapitalistička kompanija koja želi što veći profit, normalno je da se ove nagrade dodeljuju igrama koje su svoj kvalitet prvenstveno potvrdile masnim brojem prodatih primeraka (i tako pospešile i prodaju samih Sonyjevih konzola - za šta izdavačima igara sleduje nagrada od Sonyja). Glavna nagrada je tzv. PlayStation gran pri, a ostale nagrade su sortirane po milionima prodatih primeraka - dvostruka platinasta za dva miliona i više, platinasta za milion i više i zlatna za više od 500.000. Ko li je pobednik? Pogledajte telegrafске vesti. Pa naravno, Final Fantasy X, koji je jedini dobio i duplu platinastu nagradu. Ostale igre nominovane za gran pri su bile: Metal Gear Solid 2, Shin Snagoku Musou 2, Virtua Fighter 4 i Kingdom Hearts. Ipak se ove nagrade odnose isključivo na japansko tržište.

## Nema više ideja

Oni koji malo duže uživaju u svetu video igara mogli bi u poslednje vreme da s pravom uporede na jedan zabrinjavajući trend: zaista NOVE tj. inovativne igre koje donose nove načine igranja, nove ideje, nove koncepte, postaju sve ređe. I to je razumljivo, a glavni krivac za to su verovatno izdavači koji ne žele da ulož novac u nešto što nije provereno uspešno: igra mora biti nastavak ili slična nekoj drugoj hit-igni ili je neophodno da se igra može svrstati u neki žanr. Ova tema je dovoljno zanimljiva i bitna za nekoliko stranica teksta, ali konkretna vest je o tome da su zabrinutost za stanje među tvorcima video igara izrazili bivši i sadašnji predsednici Nintendo, Hiroshi Yamauchi i Satoru Iwata. Njihove mračne izjave su glasile otprilike ovako - "teško je biti optimističan jer ljudima već sada brzo dosade čak i najbolje igre - kao da ste kuvar za kralja koji ima sve i kome je stomak uvek pun - tvorcima ponestaje ideja - razviti iznenađujuće i originalne igre je sve teže itd." Ova priča deluje opravdano kada stigne iz Nintendo kompanije, mada koristi već decenijama stare likove i koncepte, uvek pokušava da napravi vrhunski igrive i ponekad čak i inovativne (po pitanju igrivosti, naravno) proizvode. Ipak, ovo je pomalo neopravdana kritika jer je usmerena prvenstveno na tvorce igara, a izdavači su verovatno najodgovorniji za tu situaciju, kao što rekossmo na početku. Ali, što bi neko krivio izdavače što neke lakšu zaradu, kada ljudi i dalje kupuju FIFA XXX, Final Fantasy XXX, simulacije pećanja...? Arggh!



## Put u Kinu

Verovatno ste već u vestima Bonusa pročitali da je za samu proizvodnju tj. sklapanje Xbox konzola zadužena kompanija pod imenom Flextronics. Ono što možda niste znali jeste da je Flextronics kompanija iz Sjedinjenih Država, a ne iz Japana. Iznenađujuće je da je Flextronics kompanija iz Sjedinjenih Država, a ne iz Japana. Iznenađujuće je da je Flextronics kompanija iz Sjedinjenih Država, a ne iz Japana. Iznenađujuće je da je Flextronics kompanija iz Sjedinjenih Država, a ne iz Japana.

Aaaa - kako altruistično od Flextronicsa). Dakle, osnovni razlog za selidbu fabrike je jeftina radna snaga u Kini, koja mora da je VEOMA jeftina kada ispada isplativije proizvoditi Xbox na Dalekom istoku i transportovati ga do Evrope nego proizvoditi ga direktno na starom kontinentu.

## SERVIS

POST



Efikasno i stručno servisiranje svih vrsta konzola, kontrolera, joysticka, ugradnju čipa i sve ostale zahvate možete da obavite u našem **SERVISU** gde će vas dočekati stručno osoblje.

Sve kvarove popravimo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. Naše servise možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355



# Veliko znanje 2

Dragi čitaoci, sudeći prema vašoj reakciji na uvođenje ove rubrike u pitanju je bio pun pogodak. Čini mi se da nikad do sada nismo primili više pisama koja se odnose na neku rubriku. I što je još važnije u 99% pisama se ističe da se APSOLUTNO slažete sa našim izborom. To nas posebno raduje jer to znači da smo za ovo vreme koliko postojimo uspjeli da uspostavimo zajednički jezik sa vama i da smo uspjeli da utičemo na vaše razmišljanje u pravom smeru. Mada, iskreno rečeno nismo ni sumnjali da ćete se složiti sa nama kada su u pitanju bila prethodna tri žanra. Kod pucačina nije ni bilo previše izbora, tu definitivno danas dominira FPS i to na PC-ju. Kada su vožnje u pitanju tu smo mi konzolaši daleko superiorniji PC-ju uprkos daleko manjim hardverskim mogućnostima. Ni po pitanju simulacija ni po pitanju arkada PC nam nikad nije bio, niti će nam biti konkurencija.

Žanrovi koje vam sada predstavljamo su - platforme, sportske

simulacije i borilačke simulacije. Ova tri žanra su možda i najpopularniji žanrovi na PlayStationu pa stoga u izbor dolazi i veći broj igara.

Zato nas VEOMA interesuje da li ćete

imati isto mišljenje kao i baš zbog toga što postoje veliki broj igara u svakom žanru. Posebno nas zanima da li ćete se složiti sa nama kada je pročitati naš izbor platformskih igara. Iskreno rečeno očekujemo da dobijemo vrlo različita mišljenja.

Moramo takođe da kažemo da ste tražili od nas da se posvetimo svakoj od ovih igara u rubrici nekad bilo, pa ćemo gledati da vam želju ispunimo već od sledećeg broja. A

sada dok nestrpljivo čekamo da čujemo vaš odgovor na naš izbor u ovim žanrovima želimo samo da vas posavetujemo da OBAVEZNO probate svaku od ovih igara ukoliko posedujete PlayStation. Jer svaka od ovih igara je pravo umetničko delo. Verujte nam.

## boNus

## Top 5 - Tuče



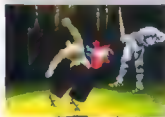
No1

Tekken 3

The King of Iron Fist Tournament! TEKEN! Nažalost od mnogih neupučenih sam čuo i da ovu igru zovu i TEJKEN! Kako bre ljudi da tako grešite? Za najjače klepetanje svih vremena za keca da ne znate kako se izgovara? Ova igra je takođe poznata i kao najveći uništavač joypada svih vremena! A zašto? Pa baš zbog istih tih neukih koji NE UMEJU! E da. Koliko volim ovu igru toliko mi i nervira, baš zbog tih gumbo-utiskivača! Ali izgleda da neki ljudi nikad neće naučiti, valjda misle da ako JAČE tuku po jednim dugmićima da će i njihovi borci biti jači?

No2

Tekken 2



Prethodnik trojke je po nekim karakteristikama čak i bolji! Pomenimo samo skok. U trojci je on limitiran, a ovde ako sagledate nadolazeći kombo, preskočite magarca i po potiljku, PLJAS!

No3

Knockout Kings 2001



Ova igra je i najbliža pojmu simulacija. Jer ovde ne prolaze tako lako gore pomenuti KLEPETAČI, upravo suprotno, takvi su ovde vrlo lagan plen. Za one kojima je pojam boks jednak tući evo dokaza da greše.

No4

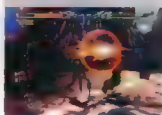
Soul Blade



Treća Namco-va igra u ovoj postavi. Soul Blade je vrlo sličan Tekkenu ali se i razlikuje od njega. Makar po kopljima, sekirama, nun-čakama i ostalim sredstvima ubeđivanja.

No5

Cardinal Syn



Eto samo pročitajte rubriku nekad bilo u prošlom broju. Čuli ste, kolega Đorđević je čak dao svoj Tekken samo da bi zadržao Cardinal Syn. A da li je pogrešio, recite mi vi.



No1

ISS Club Edition

Konamijev serijal je stvarno što se tiče fudbalskih simulacija isto što i GT među voznjama. Prava i apsolutna dominacija je tolika da kada bi u ovom žanru predstavljali 5 najigranijih igara svih 5 pozicija bi zauzeo Konamijev fudbal što u verziji International Superstar Soccer, što u verziji Winning Eleven. Zato smo odlučili da sažmemo sve ove naslove u jedan i da pružimo priliku i ostalim sportovima da se pojave u ovoj grupi. Da vam pričamo još o ovoj igri nema ni smisla, jer vi je svakako poznajete jednako dobro, ako ne i bolje od NEKIH članova redakcije.

No2

NBA Live 2002



Posle fudbala u našoj zemlji najpopularniji sport je košarka, pa je tako i na našoj top listi sportova. Serijal NBA Live opstaje već godinama i za razliku od FIFA ima uspeha kod naših igrača.

No3

All Star Tennis 2000



Posle dva prethodna giganta nastaje prilična pauza pa onda dolazi i tenis. Najbolji tenis je doživio je poslednje izdanje u verziji 2000, iako je svojom igrivošću zaslužio da bude podmlađen.

No4

Tony Hawk's Pro Skater 3



Jedini ekstremni sport u ovoj petorci je zaslužio zauzeo četvrto mesto. Nije mogao da prođe ni bolje ni lošije. Bolje jer ovaj sport nema tu popularnost, a lošije jer ima vrhunski kvalitet.

No5

Fisherman's Bait 3



Opet Konami. Mislim da je jedini razlog zbog kojeg Konami nije napravio i najbolji basket to što su oni Japanci. A Japanci i basket... Ribarov mamac je najbolje pecanje, ako VOLITE pecanje...

## boNus Top 5 - Platforme



No1

Ape Escape

Evo igre za koju sam siguran da će mnogi od vas reći - šta je ovo, jesu li oni poludeli? A ja vam kažem, možda i jesmo igrajući ovu igru, za koju mogu samo da kažem - ČUDO! A osim toga i da je ovo prva igra koja je koristila mogućnosti Dual Shocka. Da, ovu igru niste mogli čak ni pokrenuti ako niste imali "analogiju" utaknutu u neki port. Iskreno rečeno ja sam tek u ovoj igri saznao za R3 i L3 dugmiće. Kombinovano korišćenje analognih i digitalnih kontrola koje ova igra zahteva čine je pravim izazovom. Ako niste do sada probali, evo prilike.

No2

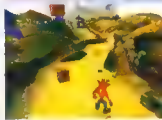
Oddworld: Abe's Exodus



Smatram da će čak i ova igra predstavljati iznenađenje na ovom mestu. Simpatični, uprkos svojoj pojavi, vanzemaljac je protagonist je isto toliko simp. Spira je pravi prototip slatkaste platforme sa izbrušenim gameplayom.

No3

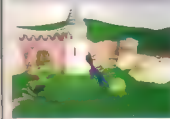
Crash Bandicoot: Warped



Siguran sam da je veliki broj vas čitalaca očekivao ovu igru na prvom mestu. E, greška! Ovo jeste najpoznatija platforma na kecu, i maestralno izrađena ali nije najbolja. Probajte prve dve...

No4

Spyro: The Year of the Dragon



Najsimpatičniji zmajčak koga poznajete jel' da? A i igra čiji je protagonista je isto toliko simp. Spira je pravi prototip slatkaste platforme sa izbrušenim gameplayom.

No5

Sheep Dog and Wolf



A što se ove igre tiče za njo ćete znati apsolutno sve ako pročitate rešenje za nju u ovom broju. Mada vam je moj savet, da prvo probate sami, mnogo je lepše tako. Ako ne - evo rešenja.

## E3 ponovo!

Osmi po redu ovaj sajam je stvarno bio "svet za sebe" - jedinstvena izložba interaktivne zabave iz svih krajeva planete

U 2001. godini prodajni rezultati industrije igara su porasli za 8% čime je dostignuta cifra od 6,25 milijardi dolara, čime je postavljen novi rekord koji je definitivno podstaknut lansiranjem novih igračkih platformi. A po svemu sudeći ova godina već pokazuje sve znake da će prevazići prethodnu, uz prognoze analitičara da će brojka rasta dostići dvoцифrenu vrednost do 2005. godine. Do tada, sa sigurnošću možemo reći da će se godišnja prodaja

popeti na 10 milijardi dolara. Nikada se do sada nijedna druga grana industrije nije razvijala ovim tempom, što nam samo govori da su kompjuterske i video igre definitivno zabava za 21. vek. Biznis video igara je ogroman i u velikom porastu upravo iz razloga što video igre imaju da ponude

nešto za svakoga - bez obzira na pol i uzrast - jer su izazovne, mentalno stimulirajuće i prosto, naprosto zabavne. A pošto je još i više mainstream u godinama koje dolaze kao rezultat toga što su nove mlade generacije već odrasle uz interaktivnu zabavu i naviknute su na tehnološka dostignuća više nego bilo koja generacija u istoriji. E3 je možda svet za sebe, ali igre se služe jezikom koji je razumljiv svima na svetu.

Tokom samo tri dana koliko je trajao ovogodišnji E3 imali smo jedinstvenu priliku da istražimo nikada do sada videne igre i proizvode koji su ovu industriju i doveli na mesto lidera industrije zabave

A kao poseban dodatak za ta prekratka tri dana održana su i

33 edukativna predavanja (najviše do sada) od strane najpoznatijih imena industrije, gde su tvorci najpoznatijih i najuspešnijih igara otkrivali svoje male tajne zahvaljujući kojima su uspeali u hiper dinamičnoj industriji igara.

E3 je ove godine imao šta da ponudi za apsolutno sve ukuse - bilo da su to informacije vezane za razvoj igara, dizajn, distribuciju, finansiranje ili opširni izveštaji sa tržišta. Naravno glavna tema kao i prošle godine bile su tri konzole nove generacije. Rat konzola, kako se popularno naziva trenutna situacija na tržištu gde se tri poznata takmaca bore za prevlast i za to ko će se više dopasti potrošačima, je sada u punom jeku. Tri dominantna giganta elektronske zabave Sony, Microsoft i Nintendo tuku iz svih oružja. Sada kada su sve konzole predstavljene tržištu sa svim svojim vrlinama manama više nema misterioznih priča o snazi hardvera ili nekim specijalnim moćima konzola. Sada je sasvim jasno da će pobednik (ako ga uopšte bude!) biti ona konzola koja bude imala najbolje igre. A da je upravo ta konzola njihova pokušali su da nas na svojim pres konferencijama ubede i Microsoft i Sony i Nintendo.

Sve dosadašnje pres konferencije bile su nalik jedna drugoj tako da nismo očekivali ništa novo ni ove godine. Međutim pored onih standardnih dosadnih brojki i tržišnih rezultata ovog puta zaista moramo pomenuti dve stvari koje su bile užiži interesovanja - igranje online i tehnologija cel-shading. No počnimo redom

## Microsoft

Microsoft je imao taj luksuz da je održao svoju pres konferenciju prvi i odlično je iskoristio priliku. Igre koje su prikazane



na samoj konferenciji su izuzetnog kvaliteta. Među ostalima su se istakli ovi naslovi - Knights of the Old Republic, Crimson Skies, Panzer Dragoon i Ninja Gaiden... Ali tri igre koje



# ENTERTAINMENT EXPO 2002



A ako je ovo STVARNO budućnost video igara...



Kao i uvek do sada, sajam je obilovao lepicama. Čak su tu bile i čiridersice LA Laketsa

b najigranijom (multiplayer) igrom danas (kod nas i u svetu) dolazi na Xbox! Šta će to značiti za igranje u igraonicama kod nas - videćemo... Extreme Volleyball je kao što možete pretpostaviti zanimljiv iz istog (i jedinog) razloga zbog kojeg je i sam DOA serijal postao popularan - dakle oskudno odevne zgodne žene sa vrlo živahnim ženskim atributima

Sa dve milijarde dolara uložene u budućnost i podršku Xboxa, od ovog trenutka nadalje, samo godinu dana posle javnih sumnji u njihovu sposobnost da uopšte naprave konzolu, Microsoft je ovde da ostane.

Što je po našem skromnom mišljenju samo prolazna zanimljivost ukoliko atrakciju ne bude pratio i kvalitetan gameplay. A Blinx će u svom žanru (koji će biti ultra mega hiper popularan ove godine) tj. platformama biti jedno novo iskustvo zahvaljujući svojim vremenskim odlikama. Ova igra se najavljuje kao prva 4D platforma - više o samom Blinxu na sledećim stranicama.

Kao još jedan plus Microsoftu, moramo navesti takva imena kao što su Peter Molyneux (poslednji hit Black and White) i Yuji Naka (Sonic tim) koji razvijaju svoje igre za Xbox kao nezavisni proizvođači.

Ono što je stvarno bilo novo i uzbuđljivo je Xbox Live - Microsoftov online pokušaj sa Xboxom. Lista naslova koji su predviđeni za igranje online i vrlo ambiciozni planovi za napajanje interneta uverili su nas da Microsoft zaista misli ozbiljno. A kao što već svi znate Xboxova arhitektura je vrlo slična PC-ju pa je takva inicijativa naišla na veliko odobravljanje kako igrača tako i proizvođača igara. Samo radl... tome da je sve ostalo na režima - Xbox Live još uvek nije zaživelo čak ni u alfa vanjanti.

## Sony

ako nije podigao toliko prašine kao nastup Microsofta, Sony je i mao vrlo jake argumente na svojoj strani. I umeo je i te kako dobro da ih prikaže. Igre kao što su The Getaway, Sly Cooper, i SOCOM će samo dodatno učvrstiti poziciju Sony-ja kao lidera industrije elektronske zabave... godinu. Jedan podatak koji malo odstupa od teme

ali je vrlo zanimljiv - PlayStation brend čini 65% od ukupne zarade firme Sony (da, uključujući televizore i sve audio/video komponente i svu ostalu elektroniku) trenutno, sa tim da se taj procenat povećava iz godine u godinu. Vraćamo se na temu - pomenuti naslovi su samo Sony-jevi interni razvojni timovi, a ako uzmemo u obzir i nezavisne proizvođače... Ukupna baza od preko 30 miliona prodatih primeraka PlayStation dvojke čini ovu konzolu

Prema brojkama koje je Sony objavio, u svetu je prodato više od 30 miliona konzola, u poređenju sa 4 miliona GameCube-ova i 3 do 4 miliona Xboxova. Sa predviđenom brojkom od još 23 miliona prodatih PS2 do kraja fiskalne '03 godine - "Rat konzola je završen" - kažu iz Sony-ja.



lu vrlo zanimljivu izdavačima

Brojke su očigledno na Sony-jevoj strani. Tržište je progutalo tone konzola a igre se prodaju kao alva. A ako uporedimo Microsoftovih 5 (pet) naslova koji su prodati u preko 500.000 primeraka sa podužom listom Sony-jevih multimilionskih naslova... Ne moramo da pominjemo da Sony poseduje ekskluzivna prava za GTA 3 koji je prenesen samo na

PC platformu tj. budimo precizniji GTA 3 se NEĆE pojaviti ni na jednoj drugoj konzoli osim na PlayStationu 2. A SAMO GTA 3 je prodat u više



nego dva puta puneraka, nego svih 5 Xboxovih blokastera - 6 miliona prema pet puta po pola miliona.

Najjača strana Sony-jeve konferencije je bila demonstracija online mogućnosti PS2. Prikazane su dve online igre koje su bile potpuno igrive na samom sajmu. U pitanju su SOCOM i John Madden. I iako SOCOM nije baš blistao (mada imamo utisak da HOĆE), Madden se pokazao u najboljem svetlu. Cinjenica ostaje je da je Sony imao šta da pokaže što se tiče online igranja a Microsoft NIJE

## Nintendo

Kao što je i očekivano Nintendo je imao najimpresivnije naslove iz "domaće radionice" od sva tri učesnika. Svi u publici su bili vrlo uzbuđeni po-



vođom poslednjih inkarnacija Maria, Zelde, Metroida i nešto manje oko Starfoxa. Nova E-reader periferija, koja će se prvi put koristiti i Animal Crossing (AC) ima neverovatno potencijal. Ova napravica čita kodirane kartice koje snabdevaju igru informacijama. U AC će se koristiti u nešto

Ako bi reakcija prisutnih na najavljene naslove bila jedino merilo, onda bi Nintendo bio dominantna sila na ovom E3. Sony i Microsoft nisu mogli da dovedu uzbuđenje do tačke usijanja kao Nintendove najave. Nintendo je jasno stavio do znanja da online igranje dolazi na drugom mestu.

skromnijoj meri ali je vrlo verovatno da će ova stvarčica izazvati najveći Pokemon bum ikada. Sa produkcijske tačke gledišta Nintendoova konferencija je delovala znatno bleđe nego druge dve. Sa poprilično lošom promocijom igre Animal Crossing Nintendo je imao značajan propust jer ova igra sa svojom koncepcijom (novi žanr) zaista obećava a nama novinarna je otkriveno jako malo od onoga što ovu igru čini istinski jedinstvenom.

Generalno gledano Nintendo nije napravio ništa novo po pitanju samog



A lepote je neko morao i da čuva...

**bonus**

GameCube-a. Svi naslovi koji su predstavljani su najavljani još na prošlogodišnjem okupljanju. Nema sumnje da će se udarni naslovi prodati u milionskim tiražima (i dalje mnogo bolje nego u polumilionskim ;) ) ali osim nosećih igara nema mnogo toga što će izazvati pometnju među igračima. Izgleda da se Nintendo drži oporabanog recepta - mi vam dajemo Maria i Zeldu i od nas dosta... Sa čime se u suštini i slažemo jer samo te dve igre su dovoljan razlog za kupovinu GameCube-a bez malo dvoumljenja.

Online mogućnosti Nintendo su ovlaš dodirnete pominjanjem Phantasy Star Online-a, koji kao što znamo nije delo Nintendoovog internog studija već Segin oporabni projekat. Umesto toga Nintendoovi predstavnici su insistirali na "povezivosti" konzole. Sa vanjskim periferijama kao što su E-Reader i Link Gable, GameCube i Game Boy Advance sigurno imaju mnogo više kreativnih opcija nego konkurencija. Nintendo je forsirao ovaj aspekt vrlo intenzivno čak do tačke da je to zamena za online igranje. Ali to NIJE zamena za online igranje i neće ni biti. Nećemo reći da ove ideje nisu nove i zanimljive, jer one sigurno daju developerima opcije koje Microsoft i Sony nemaju, ali one ne mogu biti surogat iskustvu online igranja.

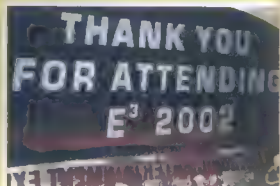


## Naj-konferencija

Moramo reći da je najuspešniji u ovom predstavljanju bio Microsoft. Po stavkama prezentacije, kvantiteta, kvaliteta Microsoft je napravio više buke nego ostali. Sony-jev nastup bio je odličan ali nije imao toliko novih i uzbuđljivih igara kao Microsoftov. I iako je tržišni lider utisak koji je ostavio, svrstava ga na drugo mesto (tesno drugo mesto, moramo reći). I onda, tu je Nintendo. Njihov nastup kao da je bio repriza prošlogodišnjeg vrlo malo novog je prikazano. Interni naslovi su i dalje ubitačno jaki, ali samu pres konferenciju svrstavamo na treće mesto.

Moramo da napomenemo da se ovaj rejting odnosi ISKLJUČIVO na ono što je prikazano na pres konferencijama od strane velike trojke, dok je mnogo toga prikazano van matičnih kuća. Naravno da vas najviše inte-

resuju igrice, pa smo na sledećim stranicama izdvojili (namerno) manji broj naslova jer smo želeli da vam prikazemo ono najkvalitetnije od ponuđenog...



## Colin McRae 3.0



Sa trećim nastavkom najpopularnije simulacije reli vožnje Codemasters su rešili da stvore nove poklonike ovog sporta. Čak i za one kojima je reli pot-

U prevodu automobilu izgledaju FANTASTIČNO na ekranu...

Kao i pravi reli automobili, njihovi modeli su konstruisani oko roll kaveza,



acija  
REAL-  
N O

oslikava na automobilu. I lako poseduje odličan mod za dva igrača uz pomoć split skrlna, motorna snaga igre je u Career modu gde igrač preuzima ulogu a Colin McRae-a koji dolazi u paketu sa svojim suvozačem Nicky Gristom u vozilu Ford Focus WRC.

Colin McRae Rally 3.0 sadrži 56 nivoa na lokacijama u Australiji, Finskoj, Grčkoj, Japanu, Švedskoj, Španiji, SAD, i Velikoj Britaniji ■



puno stran grafika u igri je nešto što ih mora apsolutno zadiviti. Podatak koji fascinira - modeli automobila koji su u prethodnom delu bili sačinjeni od 800 poligona sada imaju 14.000 poligona. To je značajan napredak verujte mi.

## The Getaway

Dani Grand Theft Auto trojke su odbrojani kada The Getaway stigne u grad. Ili barem tako kaže Sony...

"Želeli smo da stvorimo igru koje će se takmičiti sa japanskim naslovima poput Final Fantasy," kaže Brendan McNamara, iz SCEA,

"da stvorimo svet u kome će se igrač emotivno vezati uz glavnog lika, kao u filmu. Mislimo da smo to postigli u ovoj igri. Mi smo veliki fanovi filmova Dve čadave dvoceвке i Sneč-a i trudili smo se da u



igru unesemo vibraciju londonskog podzemlja. Za razliku od GTA3 koji ima arkanu grafiku mi smo se odlučili sa foto realističnošću. Mapa na kojoj se odvija igra

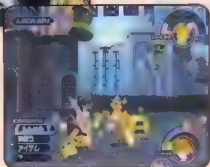
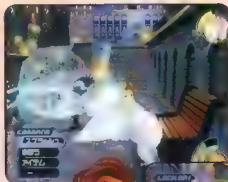
je površine 40 kvadratnih kilometara i TAČNA je do poslednjeg detalja. Ako vam u realnosti treba 10 minuta da se odvezete od jednog dela Londona do drugog, toliko će vam trebati i u igri."

Ali glavni adut igre je priča. Scenario za igru je pisan kao za film, a igra bi trebalo da podstakne igrača razmišlja. ■

## Kingdom Hearts

Za one među vama koji još uvek nisu čuli za Kingdom Hearts evo korisnog infoa. Igra predstavlja prvu saradnju između Square-a Disney Interactive-a. U osnovi, Disney je poznajmo Square-u ogroman broj svojih likova za igru, a Square ih je upotrebio da kreira akcioni RPG kojem se ne može naći adekvatno poređenje ni sa jednom igrom do sada.

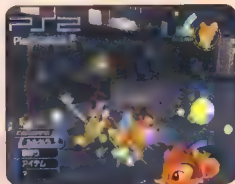
Radnja prati dečka po imenu Sora, koji je odrastao na divnom tropskom ostrvu sa svojim drugarčićima Kaifri i Kairi. Kada dolazi do



čudnih dešavanja u kojima njegovi prijatelji nestaju u neakvoj oluji, a on napušta ostrvo u potrazi za njima.

Verzija koja nam je prikazana na E3 još uvek ne pruža dovoljno za ocenu, ali znajući Square...

Oduševila nas je činjenica da će se glasovna sinhronizacija



(sa pokretima usana) na engleski radi ti iz početka. Čak ni FFX nije imao takav tretman. Vrhunska produkcija? Možete se kladiti na to. ■



## Ratchet &amp; Clank

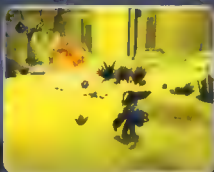
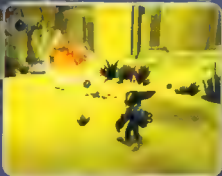
PS2  
PlayStation 2

da objavi ubitačnu treću generaciju igara. Prvog dana sajma Sony je pokazao svoje najjače adute kojima je demonstrirao svoju rešenost da izađe kao pobednik iz aktuelnog rata konzola. Jedan od naslova koji će mu otvoriti put ka cilju je i

Ratchet & Clank od strane Insomniac Games (koji su napravili i seriju Final Fantasy spin-offova). Ratchet & Clank je igra koja će biti objavljena na PS2 i PC. Igra će biti objavljena na PS2 i PC. Igra će biti objavljena na PS2 i PC.



bilo da je reč o naučnoj fantastici u samoj igri bilo o odnosu na nove programerske faze. Glavni junak je Ratchet koji živi na zabacenoj planeti u dalekoj galak-



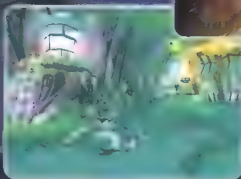
siji gde su svemirski brodovi kul fazon i neprijateljski roboti koji pokušavaju da ot-

## Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

PlayStation 2

igra koja se igra na PS2. Sly Cooper je igra koja se igra na PS2. Sly Cooper je igra koja se igra na PS2. Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

ding ovde ima vrlo UBE- DLIVE atrivute i igra ima vrlo specifičan stil. Igra vrlo rafinirani game play. Kroz vrlo promišljen dizajn ova igra bi trebalo da bude zanimljiva kako široj publici tako i zaigranim (hard core) igračima. Iako ne pokušava da proširi



granice žanra kao i Blinx ovo može biti

polje. Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

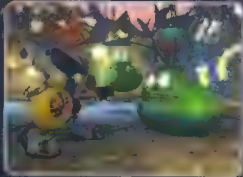
Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.

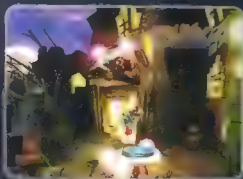
## Blinx: The Time Sweeper



rom da nekako iskoristi Xboxov hard disk, i to kako što se sva dešavanja u igri snimaju na hard (zausimajući otprilike 200MB). Stvarni mehanizam prenošenja je, posredstvom i nekoliko akcija bez disketa, ali to može biti glavni



igra koja se igra na PS2. Sly Cooper je igra koja se igra na PS2. Sly Cooper je igra koja se igra na PS2. Sly Cooper je igra koja se igra na PS2.



Kako se funkcionira ni sama igra lako je razumeti. Ali recimo moguće je učiniti sledeće: Blinx nađe na vrlo komplikovanu situaciju, uzmot nekakvog kristala on može zamrznuti vreme i krenuti sa stige dok se on jednovremeno ne proboraz "kompliciraju". Ili, što znači, sposobnost manipulisanja vremenom.



## Bruce Lee: Quest of the Dragon

Pre nego što su došli Džeki, Žan-Klod i Steven bio je BRUS - mali zmaj, koji je stvorio osnovne postavke akcionog zanra. On je taj koji je zaslužen za to što su istočnjačke bori-lacke veštine postale popularne u svetu. Međutim vreme čini svoje pa je Zmaj po-



I nove tehnike uključujući i njegov Jeet Kune Do. Ukupno Likja može da na-vežba i do 150 poteza, a ukoliko sakupi dovoljno zmajevih novčića može i da



se "popali" kada postaje mnogo ljut i ne-tranji. Ovakvi naslovi su oduvek imali odličnu prodaju na našim prostorima tako da očekujemo da igra bude dobro prihvaće-

(Xboxa).

## Project Ego

Project Ego

Project Ego

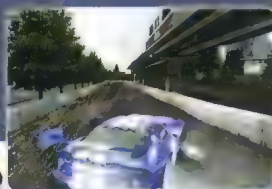
zmete ulogu i po-zivca i negativca sa tim da čak i sam Moynaux priznaje da će tek sa ovim naslovom postići ono što je želeo sa R&V.

Igrac preuzima kontrolu nad 15-godišnjim deca-kom koji po po-



Project Ego

Project Ego



čaka u čoveka sa neverovatnom količi-nom parametara. Recimo ako dečko ve-žba sa oružjem osim veštine rukovanja istim povećavaće mu se i fizička snaga što će se OGLEDATI i na njemu.

## Sega GT 2002

Je jedan pokušaj da se na tronu skine sa trona...

da ozbiljno. Sa više od 125 automobi-la, koji uključuju neke klasične mode-le stare poneku

dekaldu, igrači mogu da biraju između različitih vrsta vozila. Chronicle Mode igre je tako trkamo kroz 60-ete, 70-ete i 80-ete dekadu, morate izabrati auto toga-



deceniju (nigde Lada? neverovatno). Sega GT je areo pokušaj. Proizvođači kao što su Toyota, Mitsubishi, Chevrolet, Mercedes, Renault, Lexus, Lotus, Acura i Jaguar (između ostalih) su svojim nekadašnjim i sadašnjim



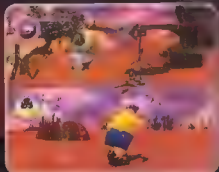
Sega i Acura su CPU kontrolisani automobili na kojima igrači mogu da upravljaju. Igrači mogu da upravljaju automobilima koji se poboljšavaju za odgovarajući model auta. Super vožnja je prava mašinska igra koja je identično real life modelu. Interesantna opcija je mogućnost da se izvuče slika iz neke trke.

## ToeJam and Earl III: All Funked Up

Funka i racketne se vraćaju. Izlazak ToDzema i Earla, kult (t)nh) junaka sa "Sege Mege" izaziva nostalgiju za devedesetim godinama kada su developeri razbijali glavu izmišljajući neobične junake, originalne priče i novosti.



unosi novine u stilu igranja. Igru mogu igrati jedan ili dva igrača, zajedno, kontrolirajući Toe i Earla. Svo troje zajedno moraju da savladaju umetnost devedesetih funk i rapa, savladaju slog i opakog Anti-Funka. Igra sadži 100 novih pesama i dva rap-video spota. Novi detalji u igri su: novi likovi, razdvoje ekran prelazi u split screen mod i sve je ponovo na našet nogde u blizini. Na 25 slučajno generisanih otvorenim svetovima morate skupljati dragocene iteme koji su mnogo vredniji od običnih fanki tipove u prave fanki-dije.



u gameplayu. I dok treći nastavak igre ima sličan gameplay kao prethodnici, on takođe

unosi novine u stilu igranja. Igru mogu igrati jedan ili dva igrača, zajedno, kontrolirajući Toe i Earla. Svo troje zajedno moraju da savladaju umetnost devedesetih funk i rapa, savladaju slog i opakog Anti-Funka. Igra sadži 100 novih pesama i dva rap-video spota. Novi detalji u igri su: novi likovi, razdvoje ekran prelazi u split screen mod i sve je ponovo na našet nogde u blizini. Na 25 slučajno generisanih otvorenim svetovima morate skupljati dragocene iteme koji su mnogo vredniji od običnih fanki tipove u prave fanki-dije.

## The Legend of Zelda

Kel shading, ponovo? Šta smo vam već rekli za ovaj sajam? Kel shading i platforme. Nova tehnologija je oživela stari žanr koji se pomalo ugasio.

Uspeli smo da vidimo demo od 5 nivoa igre, koji je prikazao različite tipove okruženja i stilova igranja koje će najnovija Linkova avantura sadržati. Tu je klasično motanje po mračnim katakombama uz kašljucavu bakljicu, pa lutanje po Linkovom selu i obali. Treći nivo je prava mini igra u kojoj prikupljate šarene komete za vremenski limit. Četvrti na listi gigantika herba sa ogromnom kovčigom u kraljevstvu i na kraju ostalih



prilaz dobro čuvanom zanku u stilu Metal Gear Solida, sa sve kartonskom kulturnom i vrtlozi. Ko razume shvatiće.



Treći nivo je prava mini igra u kojoj prikupljate šarene komete za vremenski limit. Četvrti na listi gigantika herba sa ogromnom kovčigom u kraljevstvu i na kraju ostalih

## Metroid Prime

Već smo rekli da je Nintendo sa svojim prezentacijama Inhouse naslova izazvao pravu euforiju, a za Metroid Prime iz Retro Studios-a možemo reći da je prosto oduvao s nogu sve prisutne novinare. Samus Aran, ova je puta u punom 3D, da provi sutu i pravosti i možemo slobodno reći

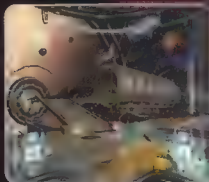


da je Nintendo napravio uspešan prelazak iz 2D u 3D. Čuveni morf potez kojim se Samus pretvara u kotrljajući oblik,

samo gledanjem tuđih pokušaja, ali zato jedva čekamo da igra stigne i kod nas. ■

je još uvek isti, a kraljstvo se upotrebljuje uz pomoć analogije. Kao zanimljiv efekat ubačen je svetlosni trač koji ostaje razmazan iz putanje lopte. Ali to nije jedini morfološki efekat, njeno ručno oružje sonde može transformirati u ledeni zrn. Kada se ponovo odluči za laser on bukvalno narasta na ruku.

Sa obzirom na to da je u 2D u koju je igrašla oko igre morali smo da se zadovoljimo



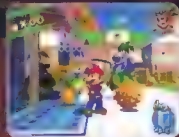




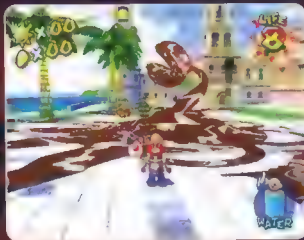
## Super Mario Sunshine

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 395–402

...Taj pravda se smrzavao i Snigeru  
...oparila se svojim lica. Sve dok se jedan od  
...maka iz bašni Mansion (ova nije došla da bi  
...doleđi volani: "M...  
...instalaterskom alatu.



Nivoa? Tri  
igriva nivoa  
ke...  
nalizgled  
protežali u  
beskornič-  
nom...  
p...  
ob...  
U...



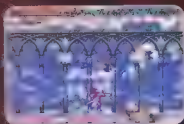
i u njegovom 64-bitnom izdanju, sa dodatnim gamenim elementima - ili kako upotrebljavati? Ili vodeni žitelji na biljdu naličja sa novim kolektorima složenosti od 300 slova.

Alto as possibilidades de parcerias locais e as boas condições de trabalho e de remuneração, tornam a empresa uma opção interessante para quem procura uma oportunidade de emprego.

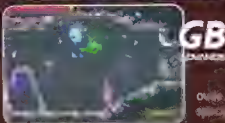
## Castlevania: Harmony of Dissonance

Juste Belmont sa porodičnim bičem kroz nezive  
do kolena

...prilike da izmislimo jedan vrlo zanimljiv po-  
stak za koji do sada nismo našli adekvatan pro-  
gram. Nam, kao Čarševskim *Symphony of the*



Harmony of Dissonance za GBA



Prethodna verzija Castlevania za GBA patila je od mane da je vrlo slabo vidljiva na malom Game Boy ekranu. Ova

problem je  
iada rešen. Igra je  
gameplay. Glavni li-  
p 54 godina kasnije  
svopjima. Ista igra  
PlayStation verziju  
burno demonstrira  
sru svoju snagu,  
deta



## The Legend of Zelda: A Link to the Past

Likova avantura sa SNEB-a stiže na GBA sa tiskom multiplayer modom. The Legend of Zelda: A Link to the Past je prvi Zelda slovo za GBA, i izgleda da Nintendo ponovo vrhunski

rovatno zaradi multi-  
player mod. Svi vi bojo-  
mate prijatelje sa-  
opetvenim G.A. ste-  
le oduševljeni, vi i jo-  
malviše) tri igrača mo-  
... ..



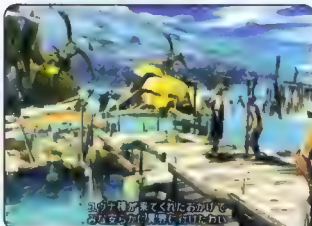
**GB**



rešiti čitavu zagadnulu i pobediti hord  
jatoja. A većina zagadnulo zakvari situaciju  
akciju da bi ih rešili...  
Evo dokaza da dobre stvari stužu i u malom pa  
kovaniu (kertridžu za GBA)

# FINAL FANTASY X

Kada se jedna igra iščekuje ovoliko dugo, kada "predgra", loženje i bežično potpaljivanje strasti publike poprimaju ovolike razmere, kada se radi o igri koja ima toliko visok pedigree,



kada je potrebno da se ispunje očekivanja miliona ljudi koji su uživali u prethodnim nastavcima i kada (posebno u slučaju Evropljana) skoro svi drugi dobiju igru PRE vas i opisuju je, hvalje, objavljuju rešenja za nju i generalno stvaraju utisak da ste samo VI izostavljeni iz nečeg predivnog... zar je čudno što onda imate nerealna očekivanja?

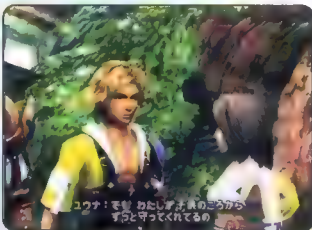
Ceo ovaj uvod je u stvari jedna APOLOGIJA za neke stvari koje ćete pročitati u daljem tekstu. Ma koliko se trudili da budemo objektivni, tekstovi izlaze iz ljudi, a ljudi su samo ljudi. JA sam, kao dugogodišnji Final Fantasy džanki, verovatno po ovom pitanju još ostrašćeniji i od desetog jubilarnog nastavka legendarnog serijala sam očekivao kule, gradove i poneku svemirsku stanicu. Očekivao sam remek-delo, igru koja će biti kulminacija svih FF igara do sada, igru koja će odvesti serijal i ceo žanr u novim neistraženim pravcima neslučenih grafičko-zvučnih dostignuća, bogatstva mašte i dizajna, vrhunske priče i igrivosti! - sve to sam i dobio. Ali pomalo drugačije od onoga što sam zamišljao

Problem je baš u tome - imao sam previše vremena da zamišljam i razmišljam o tome šta će sve divno ova igra doneti. Sva ova priča o mom sirotom meni nije tu samo da popuni tekst i da raspline prikaz igre. Smatram da je ova priča najveći problem s kojim bi mogao da se susretne svaki pravi obožavalac Final Fantasy igara, kada najzad u znojave ručice uzme Final Fantasy X, a možemo je sažeti u naziv jednog romana: velika očekivanja.

Daleko od toga da tvrdim da je Final Fantasy X razočarao... On je prosto toliko šminkan, toliko je u svim aspektima koji ga čine pažljivo usredsređen na to da postigne jednu vrstu efekta - da vam ispriča svoju priču iz vizure glavnog lika na tačno određen način - da ćete se osetiti malo sputanim ako ste očekivali nešto drugo. Ako niste ništa očekivali, verovatno će vam biti super jer FFX je spektakularna vožnja od početka do kraja. Opet, ako niste ništa očekivali, znači da ste bili na Antarktiku poslednjih godinu dana ili da vas FF ne zanima - u kom slučaju verovatno uopšte nećete moći da svarite ovu igru.

Nije da su se prethodne Final Fantasy igre ubile od otvorenosti i nelinearnosti. Staviše, glavna osobina ovog serijala bila je uvek linearnost: vučenje igrača za nos po putanji razvoja priče. No, to je bilo OK jer je priča svih FF igara bila veličanstvena i tako postavljena da se vi uživate u nju i u glavni lik bez obzira na to što ga niste sami kreirali nego vam ga igra daje - i u tome se sadržava umetnost tvorca zapleta za Final Fantasy svejedno vam je što je priča linearna jer prosto osećate da biste, i da imate izbor, išli BAŠ tamo gde vas igra "goni"

I u Final Fantasy X je stvar tako zamišljena, ali ponekad se ne vidi šuma od drveća, što bi rekli stari i mudri. Karakter Tidusa glavnog baje, sjajno je prikazan kroz njegove komentare i ponašanje, klinac pune energije i života, naivan te stoga plemenit, besav i pun samoubednog samopouzdanja - jer je, zaboga, (bio) zvezda najjačeg blitzball tima u megalopolisu Zanarkandu (blitzball vam je igra koju SVI igraju u svetu Fi-



nove igre



nal Fantasyja X). Naravno, obavezni problemi s nasleđem su garantovani - taja mu je bio baja, ali je malog Tidusa samo muštrao i terao ga da bude jak, što je učinilo da izraste u tinejdžera punog gorčine prema čalu... Nema veze, čalo je ionako nestao. No, jednog sudbonosnog dana, usred velike blitzball utakmice, nad Zanarkandom se pojavljuje Sin, čudovišni entitet koji izranja iz vode i uništava grad! U isto vreme se pojavljuje i Auron, stan prijatelji Tidusovog taje koji kao da želi da spase Tidusa - vuče ga za sobom, ali ispostavlja se da ga sve vreme vuče pravo u centar Sina (ne sina, nego Sin-a)! Tidus upada unutra i budi se u jednom čudnom mestu u edno čudno vreme

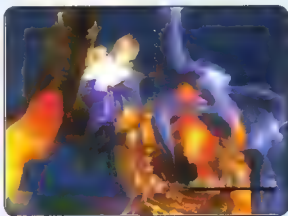
Mala pauza u zapletu i osvrn na način na koji je izložen: Final Fantasy X je prepun cut-scena, pogotovo prvih nekoliko sati igre će se bukvale događati da svakih nekoliko koraka gra preuzme kontrolu nad događajima. Razumem da je Square htio da pokaže svu lepotu svog enginea i da je htio da odmah uvidite dubinu priče i šarolikost sveta, ali mi se čini da ranije, kada tvorci nisu imali toliko tehničkih mogućnosti da kadriraju igru kao film i da se u tim cut-scenama likovi toliko prirodno kreću i da se toliko toga stalno DOGAĐA - čini mi se da je tada bilo manje odgledno da vas igra vodi. Ovakvo se igra često doima kao (odličan) mestimčno-interaktivni film, kao da su tvorci bili frustrirani filmom Final Fantasy. No dobro, meni je ponekad smetalo, ali ne previše. Tidus će ubrzo shvatiti da je i dalje u svom svetu, ali da je prošlo hiljadu godina, da svi i dalje igraju blitzball i da je Sin grozna stvarnost. Svako malo izroni i ojadi neko ljudsko prirodno naselje. Inače, ako se pitate zbog čega se narod prostro ne naseli na nekoj planini, znajte da je svet Spira sačinjen od 90% vode i nešto ostrva na kojima je koncentrisana ljudska civilizacija. Sin bi odavno sve popio da nema summonera - moćnih ljudi koji komuniciraju s Boginjom i od nje dobijaju moć da prizivaju Aeone, bića sastavljena od energije duša. Tidus će se ubrzo upoznati s mladom, slatkom, iskrenom i pored svega) odvažnom Yunom, kćerkom legendarnog summonera Braskie, i njenim čuvarima: blitzballi igračem Alakkom, crnom magicom i dežurnom kućkom Lulu (moj favorit, tako je kul tj. hladna); i Kimahri Ronsonom - lavolikim čuvinim borcem iz čudnog plemena Ronso koji je zavetovan da spasi Yunu. U celu priču upleće se još i Rikku, mlada avanturistkinja iz čudnog naroda Al Bhed

Svi ovi likovi su sjajno osmišljeni i toliko priče ćete im upoznati karakter, svaki će imati svoje probleme i zvezdane trenutke interakcija među njima će biti česta i stvarana kroz uglavnom dobre dijaloge. Iako ponekad se nazivaju male rupe, najviše na početku, gde Tidus mnogo nemotivisano uzima na sebe zalog, tj. upada u situacije a da ni sam ne zna zašto je krenuo tim pravcem. Takođe, neke stvari baš ne razumijavamo, već su nam samo preskočene, kao da nije bilo

vremena i prostora za njih, što ponekad dovodi do malo "naglog" razvoja odnosa među likovima - npr. kako Rikku koja je pripadnik odbačenog

Al-bhed naroda jedina govori engleski tj. Tidusovim jezikom. Znam da zakeram jer ovo su sitne mrlje na sjajnoj epopeji, ali kažem vam, očekivao sam SAVRŠENSTVO! No, priča je i dalje grandiozna, ima divnih momenata dražestnosti, humora, tuge i ljudskosti, kako između vaših 7 likova tako i sa stotinama NPC-a koje ćete susretati u ovom ogromnom, uverljivom i detaljno oživotvorenem svetu koji se zove Spira

A svet Spira je pun Sinove korupcije - monstuma koji ostaju za Sinovim prolaskom. Monstrumi razumeju samo jezik oružja, kako to već biva. Final Fantasy X je prvi koji posle 6 nastavaka odstupa od ATB (active time battle) sistema borbe. To bi značilo da se fajt odigra potezno tj. imate neograničeno vreme da unesete ko-



mande. Ovo se naziva CTB sistem (conditional turn battle) pošto vreme tj. brzina i dalje imaju malu ulogu: u zavisnosti od brzine vašeg lika, akcije koje ste mu naredili da izvede, ali i od toga da li je popio udarac ili neku magiju, zavisice trenutak u kome će on igrati. Redosled akcija vam je prikazan na CTB prozorčiću na desnoj strani ekrana. Sama borba je i dalje tipično Final Fantasy, iako se u nju često ulazi tako da ne biste ni primetili da je počela da nema onog prepoznatljivog zvuka i efekta "warpowena" - borba je često zaista filmski režirana i uklopljena u priču i akcione sekvence igre. Čekajte

samo da vidite prvih nekoliko borbi! Biće vam sve jasno i želećete još, još... Za početak su vam dostupne komande napad, korišćenje predmeta, promena oružja/oklopa i bekstvo (ove tri se dobijaju pritiskom nadešno). Prva novina - sada se usred bitke mogu menjati likovi (pritiskom na L1) ali i oprema (svaki lik može da nosi po jedno oružje i oklop). Zanimljivo je to što oružja sada ne pojačavaju napad niti oklopi odbranu, već svako ima neku posebnu sposobnost, tzv. auto-ability. Primeri su scan (otkriva osobine protivnika), elemen-



1. igra  
Memorijalna karta  
64 KB  
Vibracije  
Analogna kontrola

Final Fantasy X  
Izdavač: Squaresoft  
Sistem: Pal  
Žanr: RPG  
PlayStation 2



talni napad, povećanje neke osobine (oružje koje daje plus na snagu i sleđstveno povećava štetu koju nanosite protivnicima bi bilo najbliže onome što vam opremanje pruža donosi u drugim RPG-ovima) itd S vremenom će vam postati dostupne razne druge komande, a ima ih GO-MILA, većinom su lude i unose nove dimenzije u igrivost. Svrstane su pod Skillove (razna umeca), magije (crne - ofanzive i bele - za lečenje i odbranu) i specijalne. (Mmmm... specijalne. Valjda je najzanimljiviji Yunin Summon koji priziva Aeone. I prizivanje je u ovoj igri drugačije: prizvano biće zamenjuje vašu družinu u borbi, ima svoje hit poene, magije i specijalne napade. Tek kada protivnik obori Aeona, normalni likovi se vraćaju.) Naravno, tu je i Overdrive, specijalni ultra-zgromi napad koji je moguć kada vam se napuni crtica ispod lika. Svaki lik (to uključuje i Aeone) će dobiti nove Overdrive napade s vremenom i svačiji se drugačije izvode: pravom je potrebno pritisnuti dugme u nekom trenutku, nekada uneti pravu kombinaciju dugmića... ludilo i igrivost na kvadrat!

Borba vam naravno donosi poene, ali u Final Fantasy X je i to drugačije rešeno. Nema više nivoa ni EXP-a, već su tu Sphere nivoi i AP-ovi. AP-ova je bilo i ranije, ali oni su ovde efektivno EXP. Šta ja to tražubam? Pa, svaka pobjeda vam donosi te Ability poene, a kada ih nakupite dovoljno, dobijate Sphere nivoe (žalost, nigde se ne vidi koliko ste AP-a sveukupno sakupili, ali to valjda nije bitno pošto se napredak lika vidi po pređenim poljima na Sphere Gridu). E, tu ulazimo u predivni sistem napretka likova u ovoj igri. U meniju postoji stavka po imenu Sphere Grid. Kada je odaberete, pojavice se na čudnoj tabli koja deluje kao mutirana i prerasla tabla za "Čoveče, ne ljuti se". Svaki lik počinje na nekom polju te table, a skoro svako polje donosi neko poboljšanje: povećanje osobina ili neku novu komandu/sposobnost. Oni Sphere nivoi su u stvari koraci na toj tabli - svaki put kada sakupite dovoljno AP-a da "pređete" Sphere nivo, dobijate jedan korak. Ako ste pored nekog polja koje niste aktivirali, sada to možete učiniti i dobiti nešto novo za taj lik. Polja se aktiviraju tzv. spherama (izgleda da su kugle glavno obeležje ove igre) koje protivnici ispuštaju kada ih pobedite, kao što je slučaj i s regularnim predmetima (potioni, oprema i sl.). Postoje razne vrste polja: za podizanje snage, HP-a, MP-a, magičnog napada, magične odbrane, za učenje novih komandi i sl. Da biste aktivirali, recimo, polje koje vam povećava magičnu snagu ili magične pone, potrebna vam je mana sfera. Postoje i prazna polja, ali i sphere koje služe da prazna polja učine aktivirani. A kada vidite KOLIKI je taj grid po ko-

jem se kreću vaši likovi i koliko će vam trebati da stignete do nekih moćnih stvari... On čak postoji u dve varijante - u Expert varijanti vam je putanja po poljima zgranatija, tj. moći ćete više vi da birate kuda ćete se kretati i samim tim kako će se vaši lik razvijati - ali ako prvi put igrate, odaberite standardnu, bar dok ne vidite šta je sve moguće. Veoma originalno i zanimljivo.

Kada smo već kod igrivosti, da znate da će i ovde biti mini-igara: od malih logičkih smicalica do celog Blitzball turnira i lige - a prikaz Blitzballa zahtevao bi poseban opis, verujte mi. Srećom, te ćete u samoj igri naći detaljno objašnjenje i savete za Blitzball, taj podvodni fudbal/ragbil. A tu je i mini-igra puna tajni u kojoj jašete Chocoboe, jer kakav bi to FF bio bez njih?

Ostaju nam još tehničkije. Grafika. pa recimo da je Square veći deo ove igre mogao da stavi umesto filma Final Fantasy i niko se ne bi žalio. Ljudi moji, skoro smo na granici jer najzad je

postalo teško razlikovati engine igre od animacija! Mislim, i dalje je jasno kada počne animacija, ali nekada ćete od ENGINEa pomisliti da je animacija! Likovi ZAISTA pokazuju emocije na licu, kretanje su im savršeno realne, prosto boli kada gledate. Ovo je i prvi Final Fantasy u 3D okruženju, doduše s kamerom koja ima predodređene uglove i putanju (a po-



stojte i mnoge nepomične pozadine, uglavnom u malim prostorima) - i sve to izgleda bajno! Šrnjina je očigledno bila prioritet Squarea, i to se vidi - grafički, ovo je verovatno najsuperornija igra za PS2 do sada, iako je stara već godinu dana! (I tek sada je zvanično izašla u Evropi, da vas podsetimo! Grrr...) Jedina zamerka se može uputiti dizajnu, tačnije, odabiru boja u menijima. Meni se meni uopšte ne sviđa.

I još jedna novost: zvuk! Final Fantasy X ima glasovnu glumicu i to sjajnu. Ljudi su opet vrhunski odradili svoj posao - i glumci i montažer zvuka i svi, svi, svi... Postoje problemi sa sinhronizacijom, ali uglavnom zbog PAL konverzije. Kladim se da je na Japanskom sve savršeno uklopljeno i samo još jedna sitnica: g. Nobuo Uematsu, vi ste BOGI! "ovek je verovatno među najveće im čimv svetskim kompozitorima i hvala mu pto radi muziku za igre. Final Fantasy X ima soundtrack na kome mu moć može pozavideti svaki holivudski film - a jop je i deset puta dući!

Za kraj... Šta da vam kažem, možda nije svako spreman da podnese toliku sputanost u priči samo zbog prekrasne grafike, vrhunskog zvuka odlične akcije u borbi, gomile bajinskih tajni - od dešifrovanja Al Bhed jezika do tajnih Aeona, epske priče duge pedesetak sati, odličnog sistema napretka likova... Ali ja jesam. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.0	5.0



SVE MOJE ZVEZDE

POTRAŽITE KOD VAŠEG  
PRODAVCA NOVINA

# SVE MOJE ZVEZDE

ALBUM SA SAMOLEPLJIVIM SLIČICAMA

Ana Stanic  
Aca Lukas  
Alka Vuica  
Ceca Raznatović  
Daniel Bokić  
Duck  
Funky G  
Goca Tržan  
Jelena Karleuša  
Knez  
Leo  
Luna  
Maja Nikolić  
Moby Dick  
Model  
Nataša Bekvalac  
O.K. Band  
Saša Vasić  
Slađana  
Top 011  
Vlada Georgiev  
Xenia  
Željko Joksimović  
Dejan Milićević  
Gru  
Igor Lazic  
Ivan Gavrilović  
Ivana Jordan  
Koktel bend  
Leontina  
Romana  
Twins  
Tijana  
Zorana

Na svim distributerskim i prodajnim mestima MOKKAM DDM

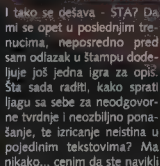
- Pakovanje u Diznilend
- Dostupno sa srebrnim i zlatnim albumima
- Mobilni telefoni
- Diznilend
- Diznilend
- Diznilend

U okviru ovog albuma nalaze se i slike iz  
kulturne organizacije „Nasa Srbija“  
na Gučevu avgusta 2002. godine

Telefon za veleprodaju (2x 7x): (+381) 064 75 334 ili 063 394 465



ace kombat 4  
shattered skies



na ustupljenom  
softveru zahvaljujemo se firmi  
Master Import

1 - 2 lica

Memorijska karta  
75 KB

### Analogna kontrola



informacijama da vam na raspolaganju stoji maltene NSO GRANIČANA municijska, ali da će retko ko od vas uspeti uništiti sve neprijatelje na nivou. A u pojedinim (najinteresnijim) će vam upravo to biti cilj - uništiti SVE što se KREće. Naravno, na raspolaganju ćete imati, pored primarnog i sekundarnog oružja, i "afterburner" W, što bi se reklo "ajnspric", kako biste proizukovali turbulentne pokrete i smanile brzinu, koje su u stanju da vas za nekoliko minuta preporučaju s kraja na kraj planeta (kao vagoni na željezničkim prugama, koje su izvan vizuelne efekte).

A ako se desi da postignete najviše osjećaj, doista učinak  
je zaprepašćujuć, preciznost neopisiva, broj uništenih pra-

nika impresivan - dobijaćete nove modele, koje će vaš hangar "pamiti". Hangar takode raste tokom vremena, a puni se kako svetski privremenim avionima tako i onim malo eksperimentalnijeg tipa. Modeli mogu da nose od dva do četiri sekundarnu oružja, koja sami birate, a kako ne bi ispao dušman najore više, reči o vašom jače su od modela prisutni F-



Da li vam reč "fotorealistično" govori nešto? Naravno da vam govori, niste vi žarani -

gano, sistematno i detaljno - dokazimo da je ovo naj-  
bolji i nizu slika, naravno zato što je igra izbačena na jed-  
nom naprednom sistemu ili zbog superiorne grafike, već  
zbog truda koji je uložen u njenu realizaciju, koji zbog mno-  
štva detalja koji su joj potrebni, donela u odnosu na sve prethodnike.



...nove, starije modela, ali je, među novijim, model F-15 A i F-22 Patrol ATF. Sada vi znate da je vreme da vam, nakon svih ovih pozitivnih informacija, saopštimo i koju negativnu... i sada vas obavestimo (provereno) - gde su najviše zakazali? Pa, redovno su izvršili četrdesetak misija, koje mogu da su: misije

Ime: Ace Combat: Shattered Skies  
Izdavač: Namco  
Sistem: NTSC  
Žanr: Letenje/Pucanje

252



# Samo u

## BeaSoft - u



...to je...  
...težina...  
...negativna strana je relativno ublažena činjenicom  
...posедуje slaven replay - faktor, baš zbog ocena koje morate  
...zelenete da biste očekovali SVE avione, a bogme i zbog ta tri ni  
...težina činjenice da je u pitanju borba aviona, koja nikad ne  
...bude lita lub, što volim kada pronadem topu varu, pa i an  
...mogu, ne verujući da je ovo jedna od retkih mana igre; p  
...dobro, je li to sve?"; na šta ja odgovaram da je još jedan m  
...manjkanje 3D-ovih eksplozija, koje bi se naćeno neba i jano i  
...glavu da završi od je...  
...rmas

...vno, pomislite li...  
...kako biste nešto sami  
...dili i otkrili, tu su i  
...m vezani za dva igrača  
...split skrin" varijanti,  
...kao da igrate koopera  
...avno ili jedan protiv  
...rugoga (head 2 head  
...javom o glavu",  
...to bi rekli Ameri).

...a sada da kažem za  
...vizuelnu prezentaciju,  
...kada sam već pomenuo  
...je superiorna? A  
...virm nisam mislio sa  
...no na konzole, već i  
...na kompiutere jer sma  
...njen da se ni jedna igra  
...nog tipa trenutno ne  
...može porediti sa bliže  
...nisanom na polju gra  
...je. Avioni su realno  
...rikazani i sjajno mo  
...elovani, a posebna  
...ninja je obraćena na  
...kpite, jer svaki mo  
...del ima svoj, karakteri  
...čan i jedinstven. Takod  
...sam već imao priliku da  
...nizerzi" ili afterburner koji krajnje fenomenalno izgleda, ali to  
...i fenomenalno izgleda nije za čuđenje - ipak sam ja piroman u  
...Doduše, ovo su sitnice, jednom kada shvatite da je kao krajolik mi  
...kavan i uklopio, a ne "dočaran". Tako ćete na jednoj urbanoj  
...primetiti da grad nije "horizontalna ravan" istačkana svetlima, se  
...sačinjen od komplikovanih 3D struktura, koje su manje ili više s  
...mo uklopljene u celinu. Doduše, tu se isto tako može primetiti  
...i...  
...zrnjiti



Što se muzike tiče, ništa od  
... "hevi roka"... Muzika je  
...više poluambientalna, po  
...lusimfonijska, a na mo  
...mente maestralna pri do  
...čaravanju dramatičnosti  
...brutalne scene vazdušnog  
...duela. S druge strane, go  
...vorna gluma je i više neg  
...korektno realizovana, sa  
...sve brifinzima i navođenj  
...ma u toku misije. Tu i tam  
...će se ponoviti koji komen  
...tari. Šta smo zaključili?

...je li to sjajna igra, što možete mi priznat, iako nisam vatreni  
...fan. Činjenica je da je igra isuzvela pojedine kvalitete, što sa teh  
...ne strane, što sa grafičkim aspekta, što zbog atmosferskih uslova  
...njen da će baš zbog toga ocena biti visoka. Najtoplije je preporuč  
...i ljubitelji  
...akcije i ljubitelji  
...mova Top Gun, Utisnari i...  
...kangupi overa  
...kturu. Uzivare!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.0	5.0

Dosta je igranja sa jeftinim kopijama kontrolera. **SHOCK 2 ULTRA ANALOG CONTROLLER** je original čuvene firme Thrustmaster, kontroler koji će vam osim igranja ponuditi mnogo više. Čak tri različita moda (digitalni, analogni i Negcon), 10 tastera za pucanje, 2 analogna džojstika, digitalni kursorski upravljač, 2 motora koja će vam obezbediti realan vibrirajući efekat, udobni gumeni rukohvat - sve je tu. Potrebno je samo da ga priključite na vašu konzolu i da osetite punu analognu kontrolu nad svakom situacijom na ekranu, u svih 360°. Što jače pritisnete, brže ćete voziti, trčati ili skakati. **SHOCK 2 ULTRA ANALOG CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.

- Beograd:** Gosp. Vučića 160, Tel. 011/ 30 45 700, 30 45 701
- Centar:** Beograd, Lola Ribara (Svetogorska) 47, Tel. 011/3222 606
- Novi Sad:** Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



Uroš Tomić

# EVERBLUE

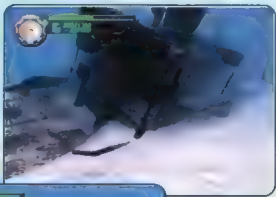


Još ONOMAD sam pozeleo da se porađujem s jednim odičnim FRP-om ili eventualno RPG-om, ali ne nekim nesvakidašnjim, već nekim nadnaravno dobrim. I tako se, eto, desilo da se ja javljam da opišem gotovo svaki, u nadi

da će mi se zalomiti jedan od malopre pomenutih. I tako, eto, ja prčkam iz dana u dan, obitavam na listi čekanja i potucam se od nemila do nedraga u iščekivanju takvog jednog ostvarenja. I tako...

Spoznam ja da se našla jedna igra koja bi eventualno mogla biti takva kakvoj sam se baš ja baš nadao i prljavim se ja za igru, čuvši njen naslov, u nadi da je u pitanju neko psiho ostvarenje, setno po radnji i odvijanjima u njoj (zbog naslova) i skapiram ja da mi je njen naslov bio još u samom startu poznat. I oduševim se ja mnogo i neočekivano kada shvatim da se sve baš tako potrefilo da su ovu igru radili braća Japanci i da je još jedno u nizu fenomenalnih ostvarenja, koje se mogu pohvaliti svojom igrivošću, interesantnošću i nadasve originalnošću. Kako? Pa, u pitanju je jedan ronilački RPG. Iznenadeni? Cenim da bi brat Kermit bio adekvatniji da se lati opisa ovakvo nečega (jer pored toga što je žabac, još je i ronilac), ali, šta da se radi, moja reputacija je nadvladala

o podzemnom hramu, ajkuli i ronioncu u batiskafu, koji se neočekivano završava buđenjem i to vas, mladog ronioca Lea, koji želi da se domogne novca čapkaajući ispod površinskog sloja morskog dna. Kako biste u tome bili što

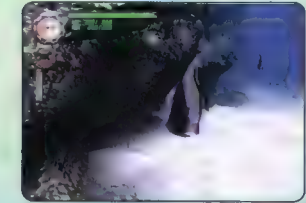


uspešnji, sudbina vas je spojila s Markom staaarim prevarantom koji je usput i kleptoman (ali samo malo). Još prvog dana on vas upućuje da je PRIBAVIO sonar i daje vam element drveta koji će vam biti od velike koristi Naime, opremajući sonar prvim elementom (drvo), moći ćete, koristeći sonar, da tražite predmete koji su napravljeni od drveta, a docnije, kada graditi malo oživi i kada se njegovi delovi otvore za vas, pribavićete nove elemente, opremu i naravno - questove.

Ali, da ne žurim, prva slika koju gledate je mali dok, na kome su Marko i nekoliko čamac, dok ćete, prelazeći na drugu, ugledati svoju gajbu (mala plava vrata u desnom uglu ekrana), tavernu u kojoj možete da oporavite energiju i dopunite boce s kiseonikom, "agenciju" za procenu (predmeta) obijanje (kovčezica i brava), matoru dilerku (koja valja i otkupljuje robu) i neke sporedne likove. Kada sve budete obišli vratite se na dok i pričajte s Markom, koji će vas pitati da li želite da zaronite

## RONIM, RONIM, MOJA MARE, DUBOKO JE MORE

Pod vodom klokoču mehurčić. klok-klok-klok vazduh šišti iz boce, levo rnbice, desno koral, "ispred mene žarene se stene Milina. Mrdam levu palicu krećem se napred-nazad lebdim levo i desno, a desnom upravljam pogled skrećem, stisnem L1 čujem sonar kako pišti i tu mi je jasno da je igra već vrlo dobra. Kako se čapka sa sonarom? Pa, jednostavno, stisnete dugme



situacijom (što reputacija što želja da sve ostale autore lišim 'leba') I tako ja uključim igru, startujem je i počnem da bazam velikim plavetnilom.

## PODVOĐNO ČAPKANJE

Mali grad na obali, luka, nekoliko čamaca i jedan prevarant - to je dobitna kombinacija za uspešan start. To nas navodi na lopovluk i to najlošije vrste, podvodnu arheologiju, paleoantropologiju, demagogiju i stomatologiju. Naime, igra počinje zlim snom



- 1-2 Igrača
- Memorijaska karta
- Analogna kontrola
- Vibracija

Everblue  
Capcom  
NTSC  
Ronjenje

PlayStation 2

sačekate da se vrati signal, ako ničeg u tom pravcu nema, čučete tri kratka signala (pip-pip-pip), dok ako nečeg ima, čučete... auh, ne umem da ga opišem, ali čučete ga PROVERENO. Što se dalje predmet nalazi, to će duže biti potrebno da se zvuk čuje, pa je logično da pretpostavite da što

ste predmetu bliži, to se zvuk brže vraća. Kada dođete do mesta gde se zvuk ponavlja maltene čim pritisnete dugme, stisnite ili X ili R1 i istapkaćete svoj prvi predmet. Što nas navodi na skale...

U gornjem levom uglu ćete videti podatke vezane za



količinu energije kojom raspolazete (stamina), kapacitet boce (količina preostalog kisika), dubinu na kojoj se nalazite i smer u kome se krećete. Stamina se razvija uspešnim ronjenjem, to je vaša lična energija, koja vam omogućava da se duže zadržite pod vodom, koja se troši kada zaronite dublje nego što vaša oprema dozvoljava ili ako se desi da nosite veću kilažu (gramažu) no što vam je to dozvoljeno. Kako u početku imate obično odelo za kupanje koje toleriše dubinu od 10 metara i vrećicu koju nosite oko pojasa, trebate vam nekoliko dana (u igri, naravno) kako biste se snašli, izveštili pri čapanju, navikli na koncept ronjenja, te obogatili svoju opremu. Kupovinom boljih odeli možete dublje roniti, kupujući

bocce produžujete vreme podvodnog bavljanja, peraja vam daju brzinu, dok ćete kasnije moći da nosite predmete koji vam omogućuju revitalizaciju stamine i tako to... Kako biste to brže napredovali, trudite se da uvek ostanete što duže pod vodom, s vremena na vreme



se vratite u plićak da se oporavite, jer je bolje ispucati SKORO sav iniseonik (ostavljajući dovoljno da se vratite), jer su ipak asimilacija i prilagođavanje ključni izrazi u igri. Ukoliko se desi da ste duboko, gubićete po pet jedinica stamine, a ako simultano premašite kapacitet, gubićete oko deset jedinica. A nije da vam savetujem da to ne radite - trudite se da baš to radite. Kada mi je kapacitet skočio na 1.5 kg, jednom prilikom (obližak potopljenog trajekta Viola) sam poneo oko četiri kilograma i to uopšte nije smetalo Leu, štaviše - Marko ga je pohvalio zbog inventivnosti i prokomentarisao u fazonu da postaje pravi ronilac.

Sve predmete koje nađete morate jednom da prepoznate u shopu, pa možete ih da ih prodajete kod babe ili nekog drugog ko se interesuje za robno-novčanu razmenu, a možete ih i čuvati jer su pojedini predmeti neophodni ljudima u svakodnevnom životu, dok će za neke kolekcionari isplunuti gomilu novca. Tu su još i novčići prijateljstva koje dobijate za izvršene usluge ili ispunjene kvestove, kvest predmeti i FOTOAPARAT kojim možete slikati ispod vode. Kasnije, slike možete prodavati ili čuvati šta-već-s-njima raditi, ali cenim da je to vaša stvar.

U najtoplijem preporučujem svima kojima su dosadile već hiljadu puta viđene igre, sa neznatnim poboljšanjima i sitnim promenama. Ovo je igra koja pleni svojom idejom, originalnošću i igrivošću, koja je obogaćena dobrom radnjom i mnogo time. Prema tome, ako posedujete novce, PS2 želju za nečim novim - ne časite ni časa već pravo u obližnju

MATERIJU. ■

# Samo u

## BeSoft - u



Dosta je više zaplitanja s kablovima.

**SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je poslastica za svakog pravog igrača. Ovaj bežični kontroler ostvaruje vezu pomoću radio talasa, što omogućava neometani signal na daljini do čak 7 metara. Zahvaljujući toj novoj tehnologiji, više ne postoji mogućnost da vam neko tokom igranja prekine signal, pa čak ni nameštaj ni zidovi. Gumeni rukohvati će vam omogućiti bolje držanje i udobnije igranje. Zato se lepo zavalite u fotelju i igrajte, ma koliko ona bila daleko od televizora. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.



**Centrale:** Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel. 011/30 45 700, 30 45 701  
**Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel. 011/3222 606  
**Novi Sad:** Miletićeva 36, Tel. 021/617 038, 064/117 53 36



Miljan Lakić

# BRITNEY'S DANCE BEAT

Britni Spirs fenomen je postao sveprisutan, pa je bilo samo pitanje vremena kada će se dodirnuti i sveta video igara. Prva vaša pomisao biće da je u pitanju klasično iskošćavanje poznatog brenda, ali ne.

Igru su napravili Metro, kreatori Bust-a-Groove serijala, koji su vrlo verzirani u pravljenju igara sa ritmom i njihov pedigree se pokazuje i u ovoj igri. Igra ne sadrži nikakvu revolucionarnu tehnologiju, ali ima sasvim solidnu postavku sa dovoljno zvrčica koje će je razlikovati od konkurencije. Na startu imamo izbor od 6 plesača koji teže da postanu deo Britnine plesne grupe. Da bi uspešli u tome morate proći kroz 10 audicija. Audicije su praćene njenim hitovima - "One more time", "Oops, did it again!", "Stronger" i ostalima kojima stvarno ne mogu da se setim imena... Prvih pet audicija su skraćene verzije pesama, dok su finalne verzije kompletne. Prvih šest rundi su smešno lake, sve do konačnih koje su već opasne. U svakom slučaju

prosečnom igraču će biti dovoljna dva sata da stigne na vrh "Ritmo-metar" u igri jako podseća na sat, ali sa 8 podeoka. Umesto 12. Takođe ovaj "pokazivač" je dosta zgodno smešten na ekranu tako da

vam dozvoljava da vidite dosta od toga što činite. Kažem ovo jer ako se možda sećate kako je izgledalo igranje Dance serijala - besomučno pletenje po dugmičima zbog kojeg niste mogli ni da pogledate akciju na ekranu.



stranu onoga koji je precizniji, a postoje posebne solo deonice koje onemogućavaju jednog igrača da dominira celom pesmom.

Za ovaj tip igre igra ima izuzetnu grafiku. Svaki nivo ima ekran u pozadini na kojem se vrti odgovarajući spot za pesmu. Tu su i simpa efekti koji dodaju na "dramaturgiju" na audicijama. Plesači se pokreću vrlo fluidno, tj. sve animacije su dobro naštimovane.

Što se zvuka tiče - sve zavisi volite li da slušate dotičnu gospodicu. Što se tiče gledanja ne morate da se izjašnjavate...



## Full DVD igre za Servis za PS2 !!!

### PlayStation 2 !!!

Najkvalitetnije !!!

Messiah i NEO 4 mod chip !!!



...Kadašnja uprema za PS2 !!!

- Isporuka igara na kućnu adresu !!! (B6)

- Mogućnost slanja poslom !!!

- Prodaja novih konzola

i prateće opreme !!!

- Obvezujući servis u garantnom roku !!!

DVD Digital company

- profesionalni -

063/824-14-39 & 064/15-17-862

Britney Spears Dance Beat

THQ  
NTSC  
Tait

Linea  
Iskoren:  
Srećno:  
Zlat:

PlayStation 2

# CYBER SPACE

3K RTS



GAMING  
petek 17.30

COMPUTING  
sobota 13.00

GAMING  
nedelja 11.00

COMPUTING  
ponedeljek 14.00

  
SPACEARTS



Uroš Tomić

# MAX PAYNE



na ustupljenom  
softveru zahvaljuje  
se firmi  
Master Import

Igrao

Memorijska karta  
210 KB

Analogna kontrola

Digitalna kontrola

nešto veliko vezano za gorepomenutu  
ci docnije, evo ga mali Makso me-  
đu nama, mislim, NAMA konzola-  
šima - koji možemo da duskamo  
DVD (zlobna prim.aut.). I, šta da  
vam kažem o ovoj igri, a da za to  
već niste čuli? Mislim, PC-jaši  
odavno BONUS ne čitaju, igre za  
njih se ne pominju, pa ću se stoga  
praviti kao da je igra premijerno  
prikazana, a ne kao da se radi o  
"portu" - što ona, na kraju kraje-  
va, i predstavlja.

Zašto sam na samom početku tek-  
sta uzviknuo "I ETO GAAAA"?  
Mislili ste da je to baš zbog Maksa,  
ali, gospodo, malo ste se zeznuli, nije to zbog toga što on li-  
či na Mikija Rurkija, niti je to jer priča "rapavo" k'o i ja, niti  
je to zato što je mali neponovljivo kul i baš super (znači - kao  
i ja), već je baš iz tog razloga što onomad beše pandur, pa se  
tog MRSKOŠOG i nadasve NEČASNOG posla batalio... Nego,  
da se bacimo na početak priče.

## AMERIČKI SAN

Dr. Dre cepa, žene, more, plaža, neka blaga narkoza i da se  
cirka "celuloza". a ne, to je moj san. U stvari, Max je hteo  
samo red, rad i disciplinu... ili to beše moja razredna? Bilo ka-  
ko bilo, šta god da je Maksimilijan hteo, nije mu se dalo - če-  
do mu koknuše, od žene napraviše jetrenu pastetu, a sve to  
zbog novog produkta na ulicama - stimulansa zvanog "Val-  
kira" ili "V". Jednog dana, vraćajući se s posla, primetio je da

I ETO GAAAA!!! Ma-  
li je, jak je, snažan je,  
vrlo je... BOLAN. To-  
BOLAN je (al' ne kao  
boske "bolan", nego  
kao "nanosi bol - bo-  
lan", ako niste skapi-  
rali, prim.aut.). Pravo  
da kažem i da se izra-  
zim, velika me nesre-  
ća snašla još onomad  
kada je naš mali ča-  
sopis lišen PC rubrike  
jer sam bio predodre-  
đen da ispnovedam  
igru. Elem, više mese-

se u kući dešava nešto čudno i - VOILA, tu vi stupate na sce-  
nu.

Već u prvom poglavlju ćete primetiti da se Maksisov san pre-  
vono u KOŠMAR najgore vrste i da će on samo nakon de-  
taljnih psihoanaliza, sistematskih pregleda i nebrojenih poseta  
psihoterapeutu možda postati normalna osoba. Ali, mesto  
da se lati tretmana i blagih, stimulativnih medikamenata, on  
odlučuje da se natovari oružjem, TEŠKIM stimulativnim sred-  
stvima, lakom (koga ja lažem) pirotehnikom i da krene.  
I kako da mi nije simpatičan, krv mu njegovu, kada je izabrao  
logično rešenje - da istupi iz policijskih snaga i krene da se  
sveti iz potaje. Al' osвета je jelo koje se servira i krka 'ladno -  
tako da morate biti nadasve KUUL. Mislim, to je poenta  
ove igre - pozvati drugare i cice da gledaju kako se vi ložite  
po celom ekranu, pucajući levi i desno, raznoseći na deseti-  
ne milijuna pripadnika podzemlja i to u maniru MATRIX-a



## METADONI I TRODONI

...ili, drugim rečima - ANALGETI-  
CI i to u neograničenim količina-  
ma - a kakve veze imaju s igrom?  
Pa Maks, onakav kakav je, non-  
stop izložen napadima i opasno-  
stima, sakuplja analgetike i levo  
desno. Šta radi s njima? Guma  
žvače, zabada, krka, krca i zagu-  
tava se. Keve mi moje, kako da  
oseća bol kada je izgutao konjsku  
dozu metadona zbog cirka dve  
ogrebotine (budala)? Ali, zato -  
s druge strane, pominjao sam ta

Matrix i to umobolno kretanje koje je samo njemu svojstve-  
no... a možda i nisam. Da... Kretanje



Ime: Max Payne  
Izdavač: EA  
Sistem: PC  
PlayStation 2





Gledajući Maksu iz trećeg lica, sve je manje ili više pregledno, osim ako vam se ne dogodi da se žgadija nađe direktno iza vaših leđa. A od manevra - kolutanje u svim pravcima, dipanje i npanje, a onda, poslastica u obliku Bullet Timea, specijalne funkcije koja je našeg heroja proslavila, a atmosfera unapredila. Gledajući ekran, u donjem desnom uglu ćete primetiti malu siluetu koja predstavlja vas i mali peščanik - indikator nestalog Bullet Timea. Kada startujete ovu funkciju, sve će se na ekranu usporiti, osim vaše sposobnosti brzog nišanja i ispaljivanja metaka



U tim kratkim, ali slatkim momentima ćete biti u stanju da "izađete na ulicu" maloj armiji, da sve izokrate u maniru Nea I, eventualno zabodete u zid TABLETICU kako biste se oporavili, tj. ubili bol. Mislim, to je nešto što vam ne mogu rećima opisati ma koliko se trudio da budem elokventan. To je nešto što sami morate videti. Inače, BT možete koristiti na dva načina - u skoku i na nogama. Quick Time vam služi za kratkotrajne eksperimente u odvijanju radnje (iskačem iza ugla i u letu je vreme usporjeno, kada se dignem na noge, vreme opet realno teče). Kako se to vreme nadoknađujete ga ubijanjem negativaca, tako da većih problema tu nema.

Pa nije da ih nema. Najveća mana je škrbavost skoka i relativna preciznost kretanja u slučaju da ne posedujete tastaturu i miš. S druge strane, igračko iskustvo bilo kompletno, ali nije da se ne može bez njega. Na početku će auto-aim biti i više nego očigledan, ali dodncije, na kraju igre težina koji iziskuju preciznost i brzinu, svi će misliti da to igrači ne upravlja i da ste "uleteli u varijantu", da ste se "ušemili s igrom", te će vam se drugi zaklinjati na večnu vernost, dok će vam se drugi zaklinjati pod noge, uviđajući koliki ste vi "keršmen" i baje

## PREZAKLJUČENJE

Moja savet - svim se silama potrudite (samo pazite da ne ostarite) da ovu igru odigrate u nekoliko navrata (ako je već ne želite izbrisati) jer predstavlja stereotipni primer pucačine, uz dodatne finese. Iako će je ozbiljniji igrači preći za 15-20 sati, i pak će reći kao "obavezno štivo za Michtonovu Igračku Akademiju" i kanim zadati kao temu barem jednog literarnog sastava ili čak

bude i iznenadni kontrolni na temu iste. A što se tiče ostalih informacija?

Paaa, moram priznati da grafički nije nadigrala verzije za PC i X Box, ali je bila PROKLETO blizu. Uvodna animacija je delovala duplo kvalitetnije, ali, kada je došlo do sitnica - malo je zatulavala. Kat scene su dosta lošije urađene nego na PC-u, svaki nivo je podeljen na više partija, tako da je vreme učitavanja bezmalo duplirano, a nema ni mučkog izivljavanja na već mrtvim neprijateljima koji padaju u slow-motion (čega ima na PC-u i to u IZOBILJU), kada se vidi tanak kako šije i prašti. Ipak, kombinacija holivudske kinematike, strip umetnosti i petparačkih detektivskih novela je "zabola kolonu" (rinula u "pojentu" k'o ja prstom u pekmez). Što se tiče podloge i zvučnih efekata, tu nemam nekih većih zamerki. Štaviše, nemam APSOLUTNO nikakvih zamerki, ni kada je u pitanju vrisak, ni kada je u pitanju samrtni ropac (vrisak, urlik, zastenji), ali šmeerske naracije su baš ono što vas sve vreme loži da nastavite. Bilo kako bilo.

IGRU SVI IGRATI! DA, VI IGRU IGRATI, JA BITI SRETAN, VI BITI SRETNI. VI UBITI I BITI SRETNJI, JA BITI SRETAN ŠTO VI BITI SRETNJI SVI BITI SRETNJI. NE PRESKOČITI, NE ZAOBIĆI - IGRATI, IGRATI, IGRATI...





Uroš Tomic

# DOWNFORCE



Sada, da li je igru pravio Titus ili TANTUZ, ja stvarno ne znam, ali mi se čini da je u pitanju onaj drugi. Mišlim, ko je video da se pravi futuristička vožnja u sadašnjem vremenu? Ne znate o čemu pričam?

Mislim, evidentno je da je Titus pokušavao da izbunari jednu igru po imenu F1, ali je ili izgubio licencu ili zaboravio da je TRAŽI, pa je u poslednjem momentu odlučio da promeni radnju igre. Kako sada to odraditi? Pa jednostavno - samo promenimo godinu odvijanja i ubacimo sumnjivu priču, lude vozače (koji se nigde ne vide) i lišimo se svih mera bezbednosti i - vola.

Da li je to urodilo plodom? Ne, pošto je u pitanju jedna osrednja vožnja, koja je MOGLA biti interesantna.

Setup je minimalizovan, nigde ni pomena od kvalifikova-



nja za trku, ništa od pit stopa, zvučnih imena šampiona - sve je to netragom nestalo. Pravila i mere bezbednosti su uništili ovaj sport, tako da je on zabranjen - samo retki i odmetnuti još uvek uživaju u njemu.

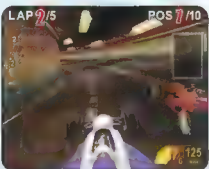
Te "retke" možete da vidite samo pri odabiru vozila, ali neka vas to ne zavara da ćete čuti i njihovu životnu priču ili ih još koji put videti, jer - NECETE. U početku možete da birate jedno od desetak vozila, dok ona skrovišta možete otvoriti ako postignete adekvatne rezultate.

Nego, da ne bude da je igra lišena pozitivnih strana, tu je aspekt lupanja i sudaranja koji je veoma realno i kvalitetno obrađen. Ono što je igra trebalo da pruži prosečnom igraču jeste - hazardnost brze vožnje u skupini. Naime, od odvijanja na terenu, brzine kretanja tela, inercije i tu i tamo još ponekog zakona fizike, zavisi i stepen uništenja vozila i njegovog ponašanja (prevrtanja) u datom momentu. Fragmenti lete na sve strane, točkovi se kotrljaju, vozila su skloni "lupanju"



i deformisanju, pa nakon nesreće izgledaju kao da ih je neko sažvakao, a pažnju ne treba obratiti samo na vozila na terenu i zidove koji ga okružuju, već i na otpad koji se na istom nalazi jer i on može biti razlog vašeg ljubljenja sa zidom ili protivničkim bolidom.

Vozila koja birate u početku se minimalno razlikuju po svojim tehničkim sposobnostima tako da vam e bezmalo svejedno koje cete odabrati, a i lako se ulazi u fazon, tako da ne bi trebalo da igra bude prete-



ška prosečnim vozačima. Staza s druge strane, ima dvadesetak, a nisu ni preterano teške, tako da nema ništa od nekog većeg izazova. Sa grafičkog i zvučnog aspekta stvar nije ni kazala ni poentrala, tako da se utisku prosečnosti ne može pobedi. Da su se Tantzovci zaboli u razvojni studio još neko vreme, te malo okasnilo, možda bi igra na nešto ličila, ali i da sam ja više učio u osnovnoj školi, MOZDA

bih do sada dobio Nobelovu nagradu za fiziku, hemiju ili mir (ili nešto u tom fazonu). Prema tome, moj najtopliji savet vam je da igru NI POD RAZNO ne kupujete da se ne biste džaba lišli novca, ali se zato trudite da je makar probate - ko zna, možda vam se i pored svega negativnog sviđi ili (ne kažbože) dopadne. Meni nije, pa će stoga ispaštati. E, a kad se samo setim da mi je dve godine mladosti otišlo na Titusov "Lamborghini American Challenge", dođe mi da zaplačem.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	3.0	3.0



1 - 2 Igrača

Meorijaska karta

Inteligentno korišćenje

Vibracija

Downforce  
Igrač: Titus  
Slogun: Pal  
Vozilo: Vozilo

PlayStation 2

# Supertrucks

Miloš Marković



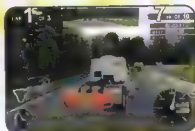
Dva igra predstavlja ranije viđeni Super Trucks Mercedes racing za PC. Međutim, kako prerade sa konzola ne valjaju PC nacima, tako ni nama ne valja prerada sa PC-ja. Prosto ne znam kako neko može da stavi u ime igre prefiks SUPER, a da igra bude još. A zašto odmah na početku "crnim" igru, znaćete.

Planju je nedoraden posao. Zašto to mislim? Ako date kvalitetnom timu da uradi posao za male pare, onascece on odraditi posao za TAČNO toliko para. Jednako odozgo, igra izgleda fino. Grafika i model su lepi, poneki efekat preleti preko krana i s. Međutim, najveća mana ove igre jeste kontrola vozila. Za razliku od PC verzije, bide se kola razlikuju samo po tri karakteristike - to su redom: Handling, Acceleration i Speed. U poređenju sa sedam karakteristika, koja a za PS2 je smešna, blago rečeno.

U jednom pokušate da odvozite trku, pomislete da vozite prerasli boyler. Kao da na ovom kamionu nema točkova. Osećaj brzine je za nulu, a dekojka sudara je trajava. Po programerima, vozilo koje ide po 180 ili 200 na sat udari u drugo vozilo koje je ispred njega, biva usporeno, a vozilo ispred biva još usporenije, a ne dao vam bog da skrećete u krivine naglo. Pa ne da ode samo sav šljunak koji je van staze, već iskopa i svu zemlju pored. Ovo je kao kada bi Srbin investirao,

a Crnogorac radio. Dakle, "lepo i korisno" je spojeno. Zvuk je opet dobar, kao i muzika. Efekat motora je lepo odraden, a jasno se može čuti negodovanje protivnika kada ga prestignete. Kamera ima više i, naravno, vrio su "user friendly". Naime, čak 8 pogleda će se postarati da ne pijete u ekran, da ne morate da uvrtete vrat ili pak da sedite 3km od TV-a jer su objekti prevrliki. Kada ste u kokpitu kamiona, možete jasno videti lep dizajn unutrašnjosti vozila.

I to je otprilike to. Moram priznati da mi je bilo drago što sam konačno oslobodio dušu svega lošeg. Kroz moje telo protiče samo pozitivna energija. Preporuka autora je da ovu igru probate ako želite da pljujete po upravljanju vozilom i da se pr. tom nervirate. A ako se čuvate za Suzuki Time Race, nećete se pokajati. Pročitajte i taj opis i vidite koliko je loša igra!



© 1999, C. Sora 3 Eur, 180 DEN

## The GaMe®



07:

broj 43. go

www.gamemagazine.com

100 % PC • Na 108 strana

Jednom mesečno na kioscima blizu vas  
U najnovijem broju izdajemo opise PC igara

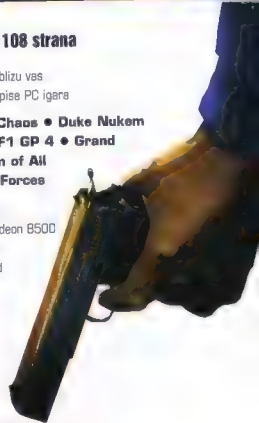
**WarCraft III - Reign of Chaos • Duke Nukem  
- Manhattan Project • F1 GP 4 • Grand  
Theft Auto 3 • The Sum of All  
Fears • Gore • Mobile Forces**

Od hardware-a smo opisali

- GeForce 4 Ti4600 vs Ati Radeon 8500
- Asus P4 5533 motherboard
- Soltek 75DRV5 motherboard
- Džojstici sa i bez vibracije
- Hardware 1180

**Broj 43 na kioscima  
28. VI 2002.**

Potražte ga na kioscima blizu vas  
kod kolportera i u boljim CD klubovima



## The GaMe®







Miloš Marković

# MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Da, da. Čim vidite da mali Miloš daje visoke ocene, to mora da je neka platforma. E pa nije platforma, nije ni RPG, nije čak ni avantura, već najbolja pucačina. Ma kakvi najbolja, majka svih pucačina na PSX i PS2. Naravno, u pitanju je Medal of Honor.

FlashBack#1 - Da li se sećate prvog broja časopisa Bonus? Sa zadovoljstvom sam vama, našim čitaocima, predstavio igru po imenu Medal of Honor. Oni sa sionovskim pamćenjem sigurno znaju da sam na sva usta

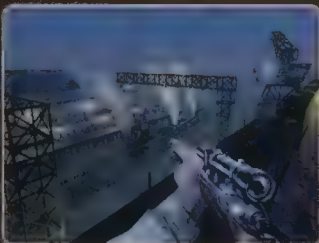
hvalio ovu igru, ali mi i bez zasluženja igra je dobila prave rezultate. U toku je uveliko aktuelna PSX konzola. Sada se oglašeni pirati su prodali nebrojeno mnogo primeraka ove igre, a ja, kao jedan od "normalnih" igrača, dobih da opišem igru.

Šta to je ova igra doista revolucija? Pa odgovor je prost. Nevidena atmosfera, najpametniji protivnici, super zaplet, hit-lok sistem... Sve je ovo krasilo jednu od najboljih igara za pokojnu konzolu. Ja sam se lično takmičio sa mojim bratom ko će da prede više igre za što manje vremena. Naravno, zna se ishod - kao i pobeđnik :) Posle dužeg vremena, CD s igrom je prosto odbijao da uđe u CD čitač jer sam naučio igru napamet.

Enigme, poenta ovog flešbeka je da vam ukaže na to da je početak bitan.

FlashBack#2 - Electronic Arts je lukavo postupio kada je nastavak ove igre odložio za malo kasnije. U stvari, oni su još i

dobro odrađili marketinški koncept. Pomerili su bitku iz prethodne godine, tamo kada je timo preko baze Bošić. Prvi dio je doneo dosta poboljšanja u grafici, kao i na polju zvuka i igivosti. Igra nije mogla da se igra bez Dual Shock joysticka jer ste morali da upravljate s obe palice. Naravno da nije moglo da zavrne miš i tastaturu, ali, bože moj, odmah je odmah sistem. Prvi dio nije bio završen, već se produkuje. Vodi nas u Francusku, kao pripadnika jedinice otpora. kroz tuda misije vodili ste Francusku do slobode. Mislim da ne treba da pominjem koliko je primeraka igre prodato. A koliko je zarada bila...



...ili pred nama je nastavak Medal of Honor: Frontline, koji će biti izdat u oktobru 1999. godine.

## About & Dan D

Ova misija je igračima na PC-u zadržala neviđene muke jer je znala da odzvanja i do šest časova igranja. Moram priznati da Steven Spielberg malo smotro s kopiranjem filma "Spasavanje redova Rajana". Bukvalno ceo ambijent podseća na scene iz upravo pomenutog filma. I to ne samo u ovoj misiji, već u većini misija koje su

na stvarnom. Ne govorim da ne valja, štaviše, izgleda, ali me treba kopirati film bas dotle. Uvodni intro pokazuje kako su se vodile bitke u vreme Drugog svetskog rata: Brojne scene pokazuju kako ljudi ginu ili kako nemačke trupe osvajaju teritoriju. Po nekoj hronologiji, igra nas stavlja malo posle prvog dela. Sada ste ponovo u timu Jimmija Pattersona, pripadnika, tada već elite, celobodolaznih snaga. Kako imate dva zadatka: prvo, a hrabrosti na pretek, voditi ih van je poslednje misije, prekinuti neprijateljske snage u decembru 1944. godine.

Normannu

...ili pred nama je nastavak Medal of Honor: Frontline, koji će biti izdat u oktobru 1999. godine.



1. Igra

Memorijska karta

Analogna kontrola

Vibracija

Medal of Honor Frontline

EA

PlayStation 2

Pal

Pucačina

PlayStation 2

Telefoni redakcije: 011/340 77 12, 340 77 36



Uroš Tomić

# No One Lives Forever



Uh, kakav sam ja maler... Ne mogu da verujem da se meni sve zalamaju neki zvučni naslovi, a da su svi neki portovi, ili klonovi, ili prerade. Tako mi i treba. Onomad sam rekao kako bi nam koristio jedan ženski član redakcije, pa sam morao da bežim iz zemlje i pišem pod ženskim pseudonimom.

Sledeći katastrofalan potez je bilo komentarisanje kakvo nema dobrih prerada sa konzole na konzolu. Eko-la. Očeš - izvoli. Kao šamar. Bupete.

I, šta se dešava? Dešava se to da se nijedna igra ne prenese verno i uspešno, ali da pruži tu i tamo ponešto iz originalne verzije (čast RETKIM izuzecima), što je i ovde slučaj, ali po koju cenu?

Svaki FPS mora da poseduje dve stvari koje su 1) stabilan frejm rejt i 2) fluidnost kretanja, podrazumevajući i funkcionalnost komandi. Nego, da ne isplujem ne-daj-bože ovu igru u startu, nego da se vratim logičnom sledu okolnosti

Igra se pojavila pre cirka dve godine, a i kada se pojavila, iako je bila krajnje zanimljiva i interesantna, nije bila neko čudo u bilo kom pogledu. U glavnoj ulozi je ženski lopov, koji je doživeo PROSVETLJENJE i prešao na "drugu stranu" - čekajući povoljan trenutak da iskaže svoje specijalne sposobnosti. U stvari, kako bih bio precizniji, to je u stvari parodija na Džemsa Bonda i Ostrina Pauersa (ili kako već), sa veselom atmosferom šezdesetih, koju prožima sijaset interesantnih likova, kako pozitivnih tako i negativnih.

Ona (Kejt Archher) dobija zadatak da provali aktivnosti grupe H.A.R.M., koristeći bespotrebne drangulije, shunjavajući se tamno-amo, od tachhike A do tachhike B, reshavajući mislje isponjavajući razne ciljeve. Shta iz svega toga dobijamo? Pa igru interesantnog zapleta i sharmantnu po svojoj zamisli. I generalnoj ideji, koja je tehnički potkazala i na planu grafike i na planu fluidnosti kretanja. Kroz igru ćete biti upoznati sa "mračnom prošlošću" pro-

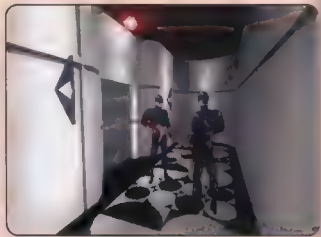
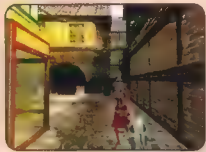
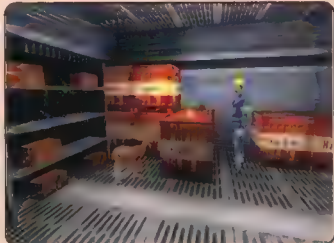
tagonistkinje priče, a bo' me ćete moći i da igrate epizodu iz njenog predašnjeg života. Pored toga, mnogo likova (bijani Škoti, jednooki banditi, "Mongoli" koje čuvate...) doprineće atmosferi igre, a već ćete tu primećti sjajne dijaloge, naravno - ako vas ne umori uvodni briefing u bazi operacija, koji drže dva ENGLESKA KOPILETA. Kako biste do njih došli, treba proći napola komičan trening u postrojenjima službe. Mislim, nije da igra nema svojih momenata - o, ima ih ona i to u izobilju, a bom'e i raznih aspekata, kao što je šarm špijunaže i intrige, pa onda i nelinarnost igre, što doprinosi i replay faktoru, ali nekako mi nije to to.

Recimo, šta ako se neko ne snađe baš najbolje s komandama, baš u presudnom momentu? Pa se u spletu okolnosti i događaja dogodi da se alarm aktivira? Nesnosno bre, nema dugmeta da se to isključi, a u mozak me kluja, kao da mi se popeo detić na glavu i da obrađuje tehnički - DOAJENSKI što bi se reklo. Možda ga i ima (mislim na DUGME), ali je sa-  
svim moguće da ga nisam pro-  
našao

A onda, kako bi se doprinelo istraživačkom faktoru, skupljanje "inteligencije" tj. obaveštenja, u vidu memoa, pisama "manila" omotnica i tako tog dubreta, što doprinosi priči (u nekim slučajevima), dok je s druge strane interesantno jer se obično radi o birokratskim i hijerarhijskim pošalicama, ljubavnim pismima zaposlenih i ko zna čega sve još (pošto nisam imao vremena da čitam BAŠ sve). Na kraju mislja, ocenjuju vas na osnovu skupljenih obaveštajnih predmeta, preciznosti, po-

godenih mesta... Misije su, kao što sam već rekao, raznovrsne i interesantne, što je još jedan plus ign. Biće tu odbrane, spasavanja, infiltracije, pa sve do deaktiviranja bombi i otkrivanja neprijateljskog padobrana pn slobodnom padu (kao u filmu Drop Zone). Komični elementi su i ovde više nego evidentni, u šta ćete se i sami uveriti, ukoliko budete odlučili da pribavite ovaj naslov, makar na kratkotrajnu upotrebu. Recimo, scena "maltreta" u Maroku, gde lik kojeg želite da ispitajte izmaltretira samog sebe psihički i sam od sebe oda svog šefa. Tragedija

Ali, kada se malo duže igra, izbegavanje, šunjanje, skakanje



Igrab  
Memorijka karta  
150KB  
Digitalna kontrola  
Analogna kontrola

No One Lives Forever  
Sierra  
NTSC  
FPS  
PlayStation 2



...enje izgube draž zbog nefluidnosti kon-  
... i neblagovremenog odgovaranja na  
...de istih. Čak ni opcija automatskog  
...našenja koju možete da "izmanipulišete"  
...u meniju, i osetljivost kontrola, koju na  
...mestu podešavate, neće doprineti  
...ravnosti. Slično je i s brojem frejmova u se-  
...lenci, koji, koliko mi se čini, nije stabilan ni  
...in animacijama. Ne-do-pu-sti-vo!

...neke špijunske naprave su interesant-  
...e, ali nisu preterano zastupljene, mislim,  
...te, vi njih da koristite, ali ne preterano  
...sto. Isto je i sa pomnjanjem dugmeta  
...ključivanja alarma koje sam već imao  
...da pomenem. Igra bi bila dublja i  
...ekspljiva da je na ove aspekte obraćena  
...a, ali šta da se radi, e?

...graficki, ni kada se pojavila efekti nisu bili spektakularni. Tako, sa-  
...mo dve godine doznaje, deluje zastarelo. Isti fazon kao i sa Kabutom,  
...ko mi se čini da je to izgledalo bolje ili su meni oči u međuvremenu  
...ne. Teksture su sasvim pristojne, dok su animacije nekako nezgrap-  
...ne, čvrstaste.

...se tice au-  
...prezentaci-  
...ma i s dru-  
...strane,

...ANDIOZNA  
...ubi te

...ica i  
...aut) od-

...enti mislim

...sarno, on

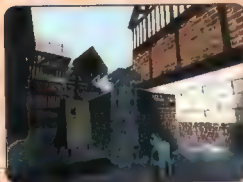
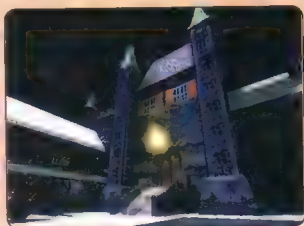
...ne da su

...posao

...su napra-

...OVA po-

...van



# Kako da nabavite neki od starih brojeva?



## bonus

Iskoristite šansu da  
nabavite neki od  
propuštenih bro-  
jeva. Starih brojeva  
je sve manje!

**LAKO**



Javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam  
poslati poštom paket koji Vi napravite

Telefoni redakcije:

011/340 77 12, 340 77 36



Uroš Tomić

# LETHAL SKIES

Elite Pilot: Team SW



"Avijonu, slomiću ti krila, i pilota, najgorog debila...", pa 'tedoh da vas pitam da li ste kojim slučajem prisustvovali Corbinom koncertu i SPEKTAKULARNOM VATROMETU koji je u to doba PRIREĐEN gledalištu VELIČANSTVENO i nadasve SPEKTAKULARNO! Nego, da ne pričam o legendarnom Bori, nego da se bacim na ostvarenje Sammy Entertainmenta koji

realno i u svetu postoji, dok su dva kao bonus nepostojeći VALJANI.

S druge strane, misije koje su raznovrsne i koje će vas na sve strane zemljine kugle su prepune kako podrške tako neprijatelja koji variraju u lokalitetu, kvantitetu i kvalitetu.



nam je dostavio igru koju karakteriše nekoliko veoma bitnih stvari... Ali, da krenemo redom.

Prvo bih želeo reći da je u pitanju arkadna simulacija avionskih bitaka. Doduše, ne samo avionskih, ali je imperativ prevashodno na tome. Onda, neophodno - podvlačim NEOP-

HODNO - je odraditi trening kako biste skapirali kako BRZO sve funkcioniše. Evo, na primer, JA nisam išao na trening i bio sam frustriran odvijanjima koja su se desila na terenu. A onda sam otišao na tutorial misiju i uvideo sam da ili a) neko tu nije normalan, ili b) programeri očekuju da svi poseduju sposobnosti Alena Čumaka, Ljubiše Trgovčevića ili KLEOPATRE, KRUNISANE KRALJICE MEĐU PROROCIMA, pošto očigledno misle da mi umemo da vidimo budućnost i da čitamo iz tuđih umova. On meni kaže - "uzleb", ja uzletim, a on kaže - "dobro, sada sleti". "Kako?", pitam ja i shvatim da pričam sam sa sobom, pošto shvatam da je to konzola i da još nije naučila da komunicira

Nego, u pitanju je intenzivna i brza pucačina, koja vam omogućuje i da naučite i da vozite ekstremno moćne letelice, na dvadeset misija širom celog sveta. Kada smo kod aviona, od devet ponuđenih (pre ili kasnije) sedam je



Pored manjih zemaljskih, a bogami i kosmičkih, tu će biti i neki strateški razvratni tehnici nadograđeni i arsenalom unapred razvijenih protivnici, koji su, ako smem da dopustim, enomno dobro modelovani. Sada malo temeljnije razmislim, vascela grafički malo kako veoma dobro uštimovana, jer mi KRAJOLIK deluje krajnje uzvišeno, bilo u pitanju glečer koji reflektuje, kolpe koji žljašti, neprijateljska mašinerija koja se DELOVANJA i, i, i... PRERENDEROVANJE, sva onako skroz... neopisiva

Tu je Njujork, tu su eruptivni vulkani koji je nebo u crveno-braonkasto-žute tonove, tu su svetlosni efekti, i eksplozije i ostalo



go toga, a borbama kad krene u tim, malo pre opisanim delima, U-HAAR na topove koji malo na projektili, dar koji vam je očigledno pomoći, na sve je čena pažnja, sada shvatam da obratio pažnju na namerno isključiti. U 6 ujutru. Pa sad vidite kakva je

kada sam je igrao u 6 ujutru.

Kontrole su veoma responsivne, avioni brzo reaguju i budete navikli na njihovo ponašanje, bog sveti znaš, biti u stanju da učinite neprijateljskim postrojenjima. Smisli da mi tragično ponestaje prostora, igru savetujem pružujem ljubiteljima aviona, a svima koji mi žele zlo, želim da izjavim: "I JA VAMA!!!". Hvala. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.0	3.0	4.0

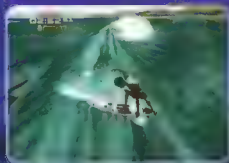


Lethal Skies - Elite Pilot: Team SW  
Sammy  
NTSC  
Avio paculine

PS2  
PlayStation 2

# TRANSWORLD SURF

Miloš Marković



1. Igrač

Memorijaska karta  
31 KB

Analogna kontrola

Windows

Transworld Surf  
Atari  
Pal  
Simulacija surfanja

Intex  
Izjava  
System  
Zahtev

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car

na težini nivoa (logično jer je i posleđnji). Svaki od surfera ima svoj outfit i specijalne poteze. Ali, naravno da je najvažnije da pobeđujete u Car



Teleport



DO INTERNETA ZA 60 SEKUNDI

- bez otvaranja naloga
- bez podešavanja
- bez uplate Internet vremena\*
- bez "krađe" vašeg vremena
- besplatan e-mail
- uvek slobodne linije
- tehnička podrška

Treba voditi računa i o tome da je u cenu vremena koje provedete na internetu uključena i cena telefonskih impulsa. U idealnom slučaju je cena impulsa 5/10 din sat (jedinjica/skuplja tarifa). Ukoliko poziv nije lokalni, cenu su značajno veća kada koristite standardni način pristupa internetu. Koristeći naš servis, plaćate samo navedenu cenu u koju su uključeni i telefonski impulsi. Ovakav način pristupa vam može biti jedini ili pristupate iz šire okoline grada (telefon koji počinje sa 8).

041/55-22-22

username: teleport  
password: net

www.teleportgroup.net

\*otročeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jediničnim tarifama, 15-17h i 21-07h, u stupci tarifi cene su dvostruko veće)

u vi, budete na talasima. Medutim, da li znate da je Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.

Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.

Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.



Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.

Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.

Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.

Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.

Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.

Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.

Tony Hawk držati uz ekran dosta dugo.







Mihailo Tešić

# SHIFTERS

"U carstvu slepih, čoravi su kraljevi", glasi mudra i večno te univerzalno primenljiva (a baš stoga i mudra) izreka. Početak leta se baš ne ubi od kvalitetnih naslova za PlayStation2 - izgleda da je industrija svu energiju uložila u najave onoga što sledi i da se istrošila na E3 sajmu. Čak i ona glavna igra koju opisujemo u ovom broju i koja je nesumnjivo remek-delo i hit kojim bi mogao da se popuni ceo broj, čak je i ona u stvari napravljena pre godinu dana, ali se tek sada pojavila u Evropi. E, u takvom okruženju treba shvatiti ovaj opis Shiftersa.

Stanovito vreme je prošlo od neke dobre fantastičke akcije iz trećeg lica za PS2... Devil May Cry, vratili se, sve ti je oprostilo! Da odmah raščistimo, Shifters nije baš blistava igra. Ali, da može da vam pruži pristojnu zabavu za nekoliko večeri, može. Nažalost, ovaj proizvod pati od uobičajene boljke novije američke produkcije konzolarnih igara: bajinski intro, a igra koja sledi baš ne podržava sve to loženje s početka. No, vi ste neverovatno kul dizajnirani baba (čak toliko kul da je pomalo smešno - tip liči na nekog superheroja ili pre na američkog kečera), sin boga, koji je dobio poziv preko svoje verne "tice da je zamak njegovog prijatelja u opasnosti, pošto ga opседа zverska vojska zle Inkvizicije. Eto vas tamo i spremni ste da uronite u desetak i kusur nivoa višanja raznim oružjima i mačigajima

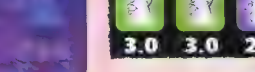
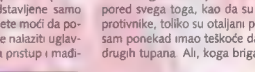
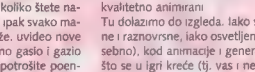
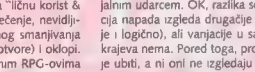
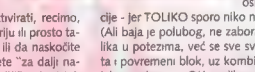
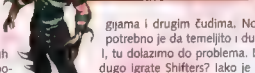
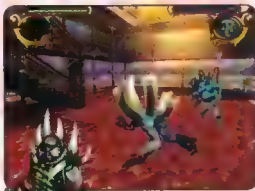
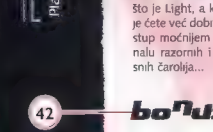
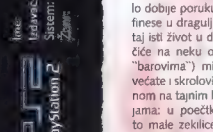
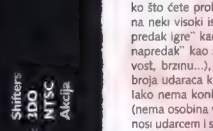
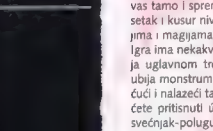
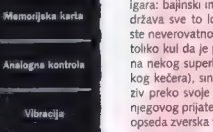
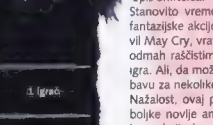
Igra ima nekakvu RPG premisu. Vaš baba uglavnom trčkara po dungeonima i ubija monstume, ponekad malo skakućuci i nalazeći tajne prostorije (tako što ćete pritisnuti u na sumnjivim mestima i aktivirati, recimo, svećnjak-polugu koji vam otvara tajnu prostoriju ili prosto tako što ćete probati da prođete kroz neki zid ili da naskočite na neki visoki ispast), te sakupljajući predmete "za dalji napredak igre" kao što su ključevi i predmeti za "ličnu korist & napredak" kao što su raznorazni napici (za lečenje, nevidljivost, brzinu...), nova oružja (u cilju privremenog smanjivanja broja udaraca koje je potrebno spustiti na zlotvore) i oklopi. Iako nema konkretnih brojeva kao u punokrvnim RPG-ovima (nema osobina vašeg lika, brojevi koje govore koliko štete nanosi udarcem i sl.) niti merača EXP-a, vaš baba ipak svako malo dobije poruku da je preao nivo (što se kaže, uvideo nove finise u dragulju života tako što je besomučno gasio i gasio taj isti život u drugima) i da imate pravo da potrošite ponećice na neku od tri osnovne osobine (predstavljene samo "barovima") mind, body i spirit. Te osobine čete moći da povećate i skrolovima tj. pergamentima koje čete nalaziti uglavnom na tajnim lokacijama. Naravno, baba ima pristup i mačigajima: u početku su to male zekice kao što je Light, a kasnije čete već dobiti pristup moćnijem arsenalu razornih i korisnih čarolija...

Pored ovih potpuno standardnih stvarčica, "fora" koja bi trebalo da izdvoji Shifters od konkurencije je nagoveštena u imenu igre. Naime, sakupljaćete i određene dragulje koji vam daju moć promene oblika! Kada jednom nađete dragulu, dobjate za stalno mogućnost da uzmete taj oblik, a različitih oblika ima dvadesetak - od zverčoveka (beastman), jednog od najčešćih protivnika, do Genia, magičnog duha. Svaki oblik možete dodatno razvijati trošeći poene (koje takođe nalazite tokom igre u obliku nekakvih dragulja) čime dobijate nove osobine vezane za taj oblik. To zaista dodaje neku vrstu dubine igri, pošto oblici imaju prednosti koje dolaze od izražaja u određenim trenucima igre, a jači oblici, pogotovo kada ih razvijete, daju vam pristup specijalnim ma-

gijama i drugim čudima. No, za dostizanje ovakvih stvari potrebno je da temeljito i dugo igrate Shifters

I, tu dolazimo do problema. Da li zaista želite da temeljito i dugo igrate Shifters? Iako je osnovna premisa bliznjavo već viđena, ako je igra zabavna i ako volite taj žanr, nema problema. No, igrivost u Shiftersima je... pa, aljkavo odrađena i stoga će većini biti teško da dugo ostanu zainteresovani za ovu igru. Glavni lik nema glatko kretanje, već on deluje malo neprirodno i cimavo u odnosu na ono što vi želite da postignete pomeranjem kontrolera. Posebno mu je očajan skok jer baba zastane, pa skoči kao da je štićenik staračkog doma u Springfieldu, pri tom narušavajući osnovne zakone inercije i gravitacije - jer TOLIKO sporo niko ne može da se odlepi od zemlje! (Ali baba je polubug, ne zaboravimo). U borbi ne postoji razlika u potezima, već se sve svodi na lupanje jednog dugmeta i povremeni blok, uz kombinaciju 7+X koja rezultira specijalnim udarcem. OK, razlika se odve potrošite time što animacija napada izgleda drugačije za svaki oblik koji uzmete (što je i logično), ali varijacije u samom načinu igranja na kraju krajeva nema. Pored toga, protivnici su užasno glupi i lako ih je ubiti, a ni oni ne izgledaju baš najraznolikije niti su nešto kvalitetno animirani

Tu dolazimo do izgleda. Iako su teksture okoline lepe, detaljne i raznovrsne, iako osvetljenje nije loše (mada nije ništa posebno), kod animacije i generalne uverljivosti pokreta onako što se u igri kreće (tj. vas i neprijatelja) Shifters malo pada pored svega toga, kao da su tvoreći ljudi da zaista zamrte protivnike, toliko su otaljeni poligoni i teksture na njima. Čak sam ponekad imao teškoće da razlikujem jedne bambuse od drugih tupana. Ali, koga briga - ubij ih sve, sve, sve... ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	2.5	4.0



# MASTER

# IMPORT

## Imamo Original igre Platinum

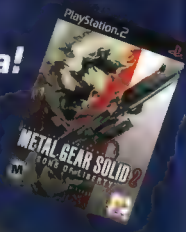
Gran Turismo 3	1490 din
Formula One 2001	1490 din
Tekken Tag Tournament	1490 din
Dead Or Alive 2	1490 din
Final Fantasy X	3290 din
Virtua Fighter 4	3100 din

## TIME CRISIS

**extra ponuda:**  
6-ten 2 Namco original pištolj  
+ Time Crisis II original samo 4590 din

## Extra ponuda!

Metal Gear Solid 2  
2700 din !!!!



dodatna oprema za PS2 : Multitap,  
Link kabl, Memory Card & K&B



PS2 (za klukevi) preko računara

+ ugradnja čipova MCDSTAH i NEO 4.1 - bez boot diska,  
NEO 2.2 + Exploder (ili Action Replay V2)

## Posebne ponude za klukevi!

## Prodajemo original Sony opremu

Potražite kod nas najnovije igre na DVD-u!



## Radno vreme:

10 - 18 h

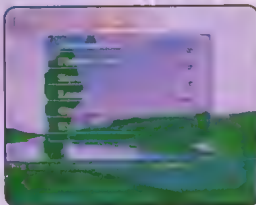


Igor Simić

# LAKE MASTERS EX

Ponovo pecanje ... Taman kad sam pomislio da je sezona završena i da više neću imati prilike da se osećam kao Jovan Memedović vodeći vas na sportsko i rekreativno pecanje svugde po svetu, kad ono - Lake masters EX! Ma, još jedno polu-hibridno pecanje sa istim lokacijama i svim onim manama koje su imale i prethodne igre na istu temu pomislih ... ali prevanah se! Grdno!!! Ne samo da igra nije semi-hybrid cyber s...t nego je izuzetno kvalitetna, pleni grafikom koja je tečna i glatka, izuzetno realnim zvukovima iz prirode, odličnom muzikom koja je više nego dobro uklopljena u igru, lakoćom kontrola i zaraznošću koja će vas već prilikom prvog kontakta sa igrom naterati da pored Lake masters-a provedete nekoliko sati (da ne kažem skoro CEO DAN!!!), a zatim i da snimate poziciju, i sutra nastavite ... i opet ... i opet ... i opet ...

Početak igre je, logično, Intro. Nije da bi se u simulaciji pecanja mogao napraviti neki intro koji vas uvodi u radnju. Jednom davno... pre više od 2000 godina, na jezeru tom i tom pojavio se vodeni zmaj koji je kroz vekove uništio okolno stanovništvo grada tog i tog, nemilosrdno proždričući bespomoćne ljude... Vekovi su prošli, zmaj je izgubio puno svojih sposobnosti (mogućnost letenja, nezajažljivi apetit i nemilosrdni instinkt ubice), ali još uvek je tu, živ i spreman da vas proždere jer ste došli na njegovo jezero... Ta - da, tu ri raaaaa (zvuk nekog "horor" instrumenta) i logo - Monster Lake Fishing!!! Ne, ne, ne... ništa u tom fazonu (iako sada znate kako bi



izgledao intro za igru koju bih ja pratio). Puno lepih predela, dosta kratak i zanimljiv intro koji ostavlja dozu nedorečenosti i mističizma... taman toliko da vas "navuče" da se oprobate...

Na samom početku verovatno će vas iznenaditi maksimalno uprošćen Main Menu, ali vremenom ćete shvatiti da je to sve što vam je potrebno da biste se sjajno zabavili igrajući ovu dobru simulaciju pecanja. Pod opcijom Freestyle Fishing se krije ono što bismo mogli predstaviti kao Friendly Match u sportskim simulacijama - partija proizvoljne dužine koja vam omogućava uživanje u

samoj igri bez takmičarskog karaktera i protivnika (kompjuterskih). Tu je

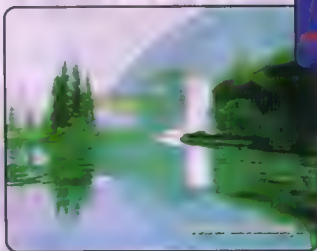
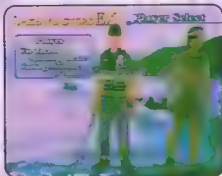
Continue čije značenje nije potrebno posebno objašnjavati i New Game koji je ekvivalentan Career modu... U New Game-u se krije odabir likova (muško i žensko), od kojih se svaki razlikuje po tehničkim bacanja mamca i

naravno, po izgledu. A zatim su tu Tournaments na kojima ćete učestvovati samo ako imate dovoljan broj poena za prijavljivanje na isti - a turnira ima... ma koliko god zamislite. Različiti nivoi takmičenja u okviru kojih se održavaju turniri. Tu je i Private Lake koje vremenom "sređujete", potajno se nadajući da će se jednog dana, kada steknete odgovarajuće uslove za to, na njemu održati turnir!!! Go Fishing će vam biti

koristan kada vam zafat poenčića, a turnir nije blizu... Postoji kalendar koji počinje od prve nedelje aprila i napreduje kroz vreme, isto kao kroz turnirske lestvice postajući sve kvalitetniji i iskusniji.

Borba s plenom

i izbor mamca ovoga puta su najbliži realnosti, trebaće vam dosta vremena da savladate svoj prvi plen i ustanovite da ima 300 grama!!! Posle samo nekoliko sati provedenih uz Lake Master, ni ribe od 1kg neće biti problem... Pažljivo slušajte sagovornike koji će povremeno razgovarati s vama i izvući pouku iz njihovih reči. Trebaće vam!!!



Ime: Lake Masters EX  
Izdavač: Midas  
Sistem: Pal  
Zvučnik: Simulacija pecanja



aparati, igre, prateća oprema...  
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

**Bak**  
prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

**011/477-132**

**063/239-352**

# bonus KONKURS ZA KREATIVNE

U pripremi novih izdanja i povećanja obima posla Bonus raspisuje konkurs za sledeća radna mesta:

- UREDNIK** - Vodio kreativnog tima. Iskustvo u uređivačkim poslovima u dnevnim ili mesečnim novinama. Revijalnim izdanjima se podrazumeva. Kao i poznavanje rada na računaru
- UREDNICI TEMATSKIH RUBRIKA/STRUČNI SARADNICI** - Dobre organizatorske sposobnosti, poznavanje rada na računaru, veoma poželjno iskustvo, do 35 godina
- MARKETING MANAGER** - Do 30 godina, znanje engleskog jezika, iskustvo na polju marketinga, završene odgovarajuće škole, rad na računaru, i, naravno, komunikativnost
- PRODUCENTI MARKETINGA** - Do 30 godina, komunikativnost, rad na računaru, dobri kontakti
- DIZAJNER** - Odlično poznavanje sledećih kompjuterskih programa > QuarkXPress, Photoshop, Illustrator. Iskustvo u grafičkoj pripremi/prelomu novina poželjno, portfolio, završen FPU III
- AUTORI/SPOLJNI SARADNICI** - Poznavanje novinarskog stila pisanja, tačnost, pouzdanost, pesimizam igrača, poznavanje igara
- SEKRETARICA** - Do 30 godina, operativnost, pouzdanost, tačnost, znanje engleskog jezika, rad na računaru / Office paket / iskustvo poželjno
- OPERATIVAC/HUJIR** - Pouzdanost, vozačka dozvola B kategorije, prednost posedovanje sopstvenog automobila
- WEB DESIGNER/ADMINISTRATOR** - Poznavanje software-a za izradu i održavanje web strana / Dreamweaver, Flash / poželjno iskustvo
- PASIONIRANI IGRAČ IGRIČA ZA KONZOLE** - Poznavanje i velika iskustvo u igranju igrica, aktuelnog game softwarea za sve konzole prisutne na tržištu.

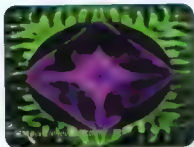
Bonus Vam nudi atraktivan i dinamičan posao, odlične uslove za kreativan razvoj i rad..

Ako smatrate da ste odgovorni, vredni i ispunjavate gore navedene uslove ne propustajte šansu!

Prijava sa biografijom i skeniranim fotografijom stati do 20.07.2002. na > Bonus - za konkurs P. Fab 32, 11050 Beograd 22, e-mail [bonuskonkurs@yahoo.com](mailto:bonuskonkurs@yahoo.com)

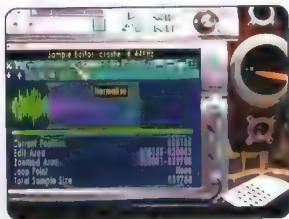
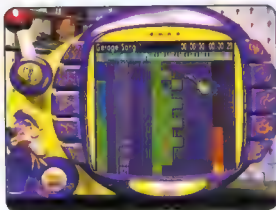
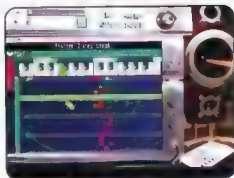


Igor Simić



Stigao jeee!!! Stiigaoooo!!! Evo kako je zvučala moja reakcija prilikom saopštavanja da je novi MTV Music Generator tu i da je dostupan! Prirodno, pošto sam JA jedini član redakcije Bonusa koji živi od svirki (ali to ne znači da zapostavljam svoj rad na polju edukacije mladih igračkih kadrova i uništavanja CNS-a konstantnim odlascima u svet video igrara), nijednog trenutka nije se postavilo pitanje ko će dobiti čast da vam prezentira (ukratko i subjektivno, nažalost) ovu "igru". Ovo "igru" je moralo biti tako napisano, jer MTV Music Generator nikako ne spada u ovu kategoriju i još od prve svoje verzije ove igre, Codemastersi ističu edukativni značaj i stvaralačku dimenziju koju u svima, pre ili kasnije, budi Music Generator. Praveći nove "pesme", još na "kecu" provodili smo dane i dane kraj Sonyja, a mislim da nije mali broj onih koji su, da bi snimili ono što su proizveli, potrošili brodo para kupujući memory kartice (na jednu memo-karticu staje 2-3 kompozicije)... Zanimljiv je i komentar kolege Ježine vezan za Music Generator - Ovo je toliko dobro da i ne primetiš koliko vremena provedeš vezan za konzolu... Pa, da sam vezbao klavir toliko dugo, sada bih već bio muzičar!!! Napravite još nekoliko prelaza, podvučete još jedan "tepih", stavite poneku "žvačalicu"

# MTV MUSIC GENERATOR



pričam neki strani jezik, ali posle samo nekoliko dana, biće vam potpuno jasno o čemu govorim.

Intro je, zapravo, najava Funk Plexa - jednog masivnog crmca, koji će vam u kratkom monologu prezentovati mogućnosti koje vam pruža Music Generator - Želite da budete DJ, MC, muzički producent ili režiser spotova? Sve ovo i još malo više nudi vam Music Generator

Što se tiče samog gameplaya,

sve je ostalo isto, osim što sada pesmu ne slušate u širinu (slevo nadesno), nego u "dubinu" (odozgo nadole). Osim toga, trebalo bi pomenuti jako mali broj semplova koje je moguće koristiti (nemojte misliti da je to stvarno toliko malo, ima ih oko 1000) i mogućnost da koristite sopstvene semplove, koja je i ranije postojala, ali tek sada je poprimila ozbiljnu dimenziju u Generatoru. Od ponuđenih vrsta muzike tu su Trance, Breakbeat, Garage, House, Indie, Pop, R&B i Rock... Ali, samo je vaša mašta i količina memorije ono što vas može zaustaviti u pravljenu dobrog Elec-

tro-Reggea, Massive Ambientala, Soula, Acid Funka i drugih muzičkih pravaca u kojima želite da se istaknete

Sve je tako isto, a toliko različito... tu su i Cut riff, Clone, i Resize riff... a treba "ući u fazon" s komandama i kanalima koje koristite. Verovatno ćete imati problema sa BPM-om, glasnoćom pojedinih rifova i kontrolisanjem njihove jačine i efektom koji koristite na pojedinim sem-

plovima, ali posle samo nekoliko dana sve će se pretvoriti u uživanje i pravićete sjajne kompozicije kojima ćete uveseljavati svoje prijatelje i nervirati komšije

Delovi Music Generatora koje nikako ne treba zapostaviti jesu Video Generator koji će vam omogućiti da za svoju kompoziciju proizvedete i spot!!! i, naravno, najveća zabava - Music Jam koji će vam omogućiti da na žurkama svojih prijatelja uz još jednog uvežbanog partnera imate sjajne DJ performanse!!!

Pa, možda bi bilo bolje da naučite da svirate neki instrument pa da umesto da pakujete tuđe, stvarate svoje rifove, a imajte na umu da se više od 50% trenutne svetske muzičke produkcije bazira na ovakvim programima. Vežbajte, možda baš u vama leži neki novi Sinclair ili Gonillaz!!!

da malo "zamiriše"... Odvojite klavijaturu na 3 kanala, pa izvučete samo prvi... onda lepo "umergeujete" tepih s time iii... eto jednog dela pesme. Verovatno vam zvuči kao da



MTV Music Generator

Ime:

Izdavač:

Codemasters

Sistem:

NTSC

Muzika:

Game Boy

PlayStation 2

# LMA

## Manager 2002

Igor Simić

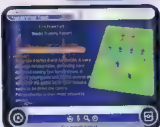


Eeee, evo igre koja je menadžerija, i to za PS 2, i što je najvažnije ODLIČNA JE !!! Prva ovakva igra za moćnu konzolu PS 2 i Codemasters-i su postavili osnovu za kvalitet menadžerija na PS 2. Nije mnogo truda uloženo u izmenu verzije sa "keca", ali kada krenete, i prsti vam oseće džojstik, a u glavi krene ono ludilo zvano "samo još ovu tekmu i prekidam" uživanju nikad kraja ... Po prvi put u menadžerskim simulacijama (ozbiljnim) možete voditi timove iz Primera i Segunda Division-a (Španske lige), Bundeslige 1 i 2 (Nemačke lige), Calcio-a i Serie B (Prve dve Italijanske lige), Francuske 1 i 2 lige i naravno prve 4 lige u Engleskoj i Škotskoj !!!

Posle kraće konsultacije kolega Tešić obreo se na kormilu Engleskog 1 division-a - Portsmouth-a, a ja na usojanoj klupi nekadašnjeg velikana sa Sardinije, a sada člana Serije B - Cagliari-a. I tako mic po mic, dan po dan dočekasmo zoru, a da nismo ni primetili kako vreme leti. Tu su igrači skoro svih liga u Evropi, i jedini nedostatak je to što naši klubovi ne učestvuju

aktivno u igri !!! Ovo-ga puta možete da kupujete igrače iz Ruske, Slovačke, Belgijske, Bugarske, Poljske ... Ma iz skoro svih liga u Evropi, što će vam pružiti mnogo širi spektar razmišljanja prilikom formiranja ekipe.

Komentari trenera za vreme utakmice su na jeziku ekipe koju vodite, tako da ćete sa klube Cagliari-a vikati "Tutti avanti!" ili "Balla lungol!", a sa klube Portsmouth-a "Get back!" ili "Keep the ball!". Utakmice su sjajno urađene. Highlights-i su sada nešto posebno, ali u suštini ovo je samo verzija LMA 2002 za PS 2. Jedva čekam 2003, a do tada, zna se - uvodim Cagliari u prvu ligu i igram za Evropu !!!



LMA Manager 2002  
Codemasters  
PAL  
Manadžerska simulacija

izdavač: Codemasters  
sistem: PAL  
platforma: PlayStation 2

+ GL SOFT BULEVAR KRALJA ALEKSANDRA 107 011/423-700 +

GL SOFT

KLUB

SONY

SEGA

MP3

**RASPRODAJA!**

**PC - 60 DIN**

**SONY SEGA - 80 DIN**

**MP3 PO IZBORU ZA SAMO 20 MINUTA!!!**

**IZNAJMLJIVANJE, PRODAJA, PRESNIMAVANJE, HARDVER...**

WWW.GLSOFT.CO.YU

+ PC, SONY, SONY 2, SEGA, MP3 +





**HARRIER**

BACK OK FWD

Spine Length 9'10" Weight 11,500 lbs. Max. Speed 1,700 mph

Direct and better left now. p. 20

izvedete ne-  
minišete neko-  
nekoliko po-  
ovu ušiska do-  
o ova oena  
interijum igre,  
daje igranje  
dovoljite, mo-  
o pozabavite

Pa...  
stank...  
S...  
tvni nastava  
te, postače  
noć se smer  
danu, ali ka

[illegible]

PlayStation 2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.5	4.5	4.0	5.0



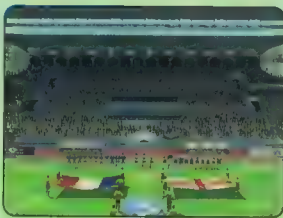




Igor Simić

INTERNATIONAL  
SUPERSTAR SOCCER 2

Posle četiri godine, cela fudbalska planeta ponovo se nalazi na jednom odnosno dva (Japan i Koreja), zapravo tri (Severna i Južna Koreja) mesta... Sve misli muškog dela populacije na našoj planeti su upućene ka Dalekom istoku, gde će se u narednih mesec dana za svoje mesto pod suncem u Zemlji izlazećeg sunca boriti 32 najbolje fudbalske reprezentacije na svetu. Mišljenja su podeljena i ponovo (kao i uvek) ima onih ekipa koje svojim kvalitetom to zaslužuju, ali nažalost nisu tu - Holandija, Rumunija, podmlađeni Bugari, oslabljeni Čileanci, sudijski nepravedna pokrađeni Australijanci... pobednici Copa America - Kolumbija... svi su oni "imali mesta" u Japanu i Koreji, ali surovi sistem kvalifikacija, koje



zašto će Bonus u ovom broju odvojiti toliko mesta za igre posvećene fudbalu predstojećem svetskom prvenstvu Fantastičan potez EA Sportsa od pre dve godine kada su u okviru kampanje koja je prethodila evropskom prvenstvu objavili igru UEFA 2000 samo mesec dana pre istrčavanja Davida i drugara na teren bio je škola za sve one koji su hteli da prodaju svoje simulacije fudbala u onom broju (UEFA 2000 je bio skoro duplo prodavaniji od svog najvećeg konkurenta i najigranije sportske igre u 2000. ISS-a! Priznajte i sami da ste kupili disk, a nemate neko posebno objašnjenje za to)

u kome je to pošlo za rukom EA Sportsu, ali prodati dva puta istu foru baš i nije neka unosna situacija (zato i postoje marketinški planovi i strategija prodaje). Bilo kako bilo, nalazimo se u pravoj poplavi simulacija fudbala i, da se ne biste upicali (Plivaj dalje! - reklamni slogan JAZAS-a), moraćete da budete strpljivi i sačekate preporuke onih koji su tu da bi vama olakšali izbor.

Na tržištu su se ovog meseca pojavili - Sven Goran Ericsson, LMA Manager, Winning Eleven 6, ISS 2, prošlog meseca FIFA 2002, a u sledećih nekoliko meseci očekujte Pro Evolution Soccer 2 i Alex Ferguson 2, a nimalo me ne bi iznenadilo ni Premier Manager 2002 odnosno njegov surogat Bundesliga Manager 2002... Kako se odlučiti za pravu verziju fudbala ove godine? Pa, lepo, budi svoj, sledi svoje instinkte (ha, ha, ha...) i veruj već oprobanim majstorima proizvodnje fudbalskih simulacija - Japancima (Konamiju)!

Jedan od dva najnovija naslova iza kojih stoje fudbalski magovi je upravo pred vama - ISS 2! Igra je logičan nastavak razvoja svog prethodnika i sada je potpuno jasno da se serijal ISS odvojio od VWE i Pro Evolutiona, jer su sada razlike toliko očigledne da je sličnost zajedničkog pretka neporeciva, ali razvoj u različitim pravcima i mogućnosti novog PlayStationa (PS 2) doveli su do toga da sada sitnice (koje život znače) presuduju u vašem izboru između čak 3 vrste fudbala. Novi ISS ima isti Motion engine kao "stari" Pro Evolution Soccer, grafika je ovoga puta na visokom nivou i vidi se da su programeri ovoga puta veoma predano radili na tome da nam najrealnije do sada predstavite dimenziju dubine (3D globalno), da su zaboravili na to da bi mogli da se poz-

abave i drugim sitnijim problemčićima za koje smo očekivali da budu rešeni. Obratite pažnju na gustinu spratova i njihovu samostalnost u kadrovima Izbizna, ukapirajte da je to jedini razlog zbog kojeg trava onako "divljački" treperi.

Uvodne sekvence igre počinju rečenicom "I'm a superstar", koja aludira na ime serijala i poligravanjem sa protivničkim grafičarima desetke Glasgow Seltika (mislim da je u pitanju talentovani



su kroz gusto sito propustile samo one koji su formu reprezentacije održavali tokom celog perioda kvalifikacija do samog kraja doveo je baš OVE 32 reprezentacije i pokušajte da ne razmišljate u smeru "Šta bi bilo da se ..." i maksimalno uživajte u utakmicama koje će biti pred vama, jer do

sledećeg svetskog prvenstva ima još četiri godine i još puno, puno utakmica koje će sve ove ekipe odigrati, a vi ćete biti taman toliko stariji da ćete, verovatno, zaboraviti sve one koji se nisu kvalifikovali, pa čak i one koji nisu prošli fazu igranja po grupama na svetskom prvenstvu. U pravu je ABBA - The winner takes it all!!! Svi ostali će vremenom izbledeti u sećanju pojedina, a imena pobednika ostaće zauvek zapisana zlatnim slovima u istoriji sporta. Sada vam je verovatno malo jasnije



1. Igrača

Memorijka karta

Vibracije

International Superstar Soccer 2

Konami

Ime

Izdavač:

Pal

Sistem:

PlayStation 2

&amp;

PSE

PlayStation 2

Simulacija fudbala



Petrov), a kasnije se akcija, kako već valja, razvija u ritmu izuzetno kvalitetne i za uštro napravljene muzike. Pre ili kasnije žite da su meniji skoro potpuno isti kao i u drugim fudbalskim simulacijama Konamija, toliko "ružni" i nepregledni da će vam se u nekoliko nedelja igranja redovno dešavati da želite željenu opciju klikajući na oblast pored koje je loše obeležena ili... U celoj igri meniji su komplikovani što daje minus atmosferi zbog istrčavanja na teren. Sam gameplay se



pljeni u svakoj verziji fudbala koju proizvode. U nove izdave će vas sa komentatorskih pozicija povesti John Champion i već prekaljeni lisac Mark Lawrence koji su ovog puta odradili izuzetan posao. Navijanje gledalaca i atmosfera na stadionu nisu baš na najvišem nivou (za FIFA-om zaostaju dobrotaano), ali su potpuno dovoljni da vas odvedu u svet fudbala u kome ćete zaboraviti na sve drugo i samo želeći da savladate protivnika. Obratite pažnju na izvođenje slobodnih udaraca koje je toooliko teško i zahteva od vas punu koncentraciju, ali kada ga jednom savladate, vašim majstorijama neće biti kraja. Treba još pomenuti i sudiju koje je ovoga puta NA TERENU, lude odbrane golmana i izuzetno lošu kontrolu prilikom izvođenja slobodnih udaraca koji vam ne pružaju mogućnost da šutirate na gol, a bogami ni mogućnost da potražite željenog igrača. Cool igra, još malo toga nedostaje da bi bila vrhunska



jednom savladate, vašim majstorijama neće biti kraja. Treba još pomenuti i sudiju koje je ovoga puta NA TERENU, lude odbrane golmana i izuzetno lošu kontrolu prilikom izvođenja slobodnih udaraca koji vam ne pružaju mogućnost da šutirate na gol, a bogami ni mogućnost da potražite željenog igrača. Cool igra, još malo toga nedostaje da bi bila vrhunska

### VERZIJA ZA GAMECUBE

Zamislite samo... dobijem istu igru (ISS 2) i za Gamecube i oduševljen strčim do Brke koji nas dezinformiše kako je igra "ista u piksel" i kako je potpuno suvišno opisivati i isprobavati je... ali kad smo već tu... hajd da probamo, ili... Ne samo da igra nije ista u piksel, već je grafika dosta

zlikuje od prethodnih "fudbalica" zato što je očigledna namera prastan serijal ISS (sa Nintendoa) "dovode" u sadašnje okvire. Ne pikati na samo četiri stadiona (veliki minus), u tri vremenska day, evening i night), a u optičaju je 58111 fudbalskih facija!!! Za razliku od "tupavih" Amera koji još uvek izbegavaju vrste u bilo kakve selekcije, Dragan Stojković - Piksi je u Japanu (neg, toliko dubok da Japanci i dalje cene naš fudbal (iako su nas poslednja susreta pobedili) i jednostavno MORAMO biti zastu-



različita, nekako glatkija, i nema onog "tripovanja" sa dubinom prostora, iako je osnova skoro identična. Pokreti igrača su malo realniji, šut iz igre je dosta lakše izvesti i po svojim karakteristikama bliži je WE-u nego FIFA-i (što u verziji za PS 2 nije slučaj). Meniji nisu onoliko ružni kao u verziji za PS 2, i kreiranje igrača je bolje, i zvuk na stadionu... Po svemu viđenom ISS 2 za Gamecube je izvanredna igra kojoj treba pokloniti pažnju i koja je negde između ISS 2 (za PS 2) i WE 6 (za PS 2). Možda će vam malo neprika zadavati kontroler, ali... Život teče dalje, navici ćete se i na to... Vidimo se posle svetskog prvenstva!

### PS2



### GAME CUBE





Winning Eleven

WORLD SOCCER

# Winning Eleven



Konačno vrh!!! Od svih fudbala u ovom broju, definitivno i ubedljivo najbolji... Najkvalitetnija fudbalska simulacija na konzolama (a veoma sam sklon da izjavim i najkvalitetnija uopšte!!!) je tu! Nema promašaja, dve godine su strpljivi Japanci gradili fudbalsko čudo... Najavljivali, prolongirali, IZ-

NERVIRALI (mnogi od nas su nestrpljivost zamenili ovim osećanjem)... ali nikako nas nisu IZNEVERILI. Magovi proizvodnje fudbalskih simulacija su uzeli sve vreme koje im je bilo potrebno da bi napravili svoje mini remek-delo, a kada god se nadete pred prizorom koji vas svojom pojavom oduševi, sve vremenske barijere postaju nevažne... Potpuno glatka grafika, pokreti igrača za koje se ponekad zapitate koliko je mozgov posvećenih fudbalu trebalo da bi se pojavili u igri. Pogledajte samo driblinge, šuteve, voleje, udarce glavom, istrčavanja golmana, ispucavanja odbrambenih igrača... SVE je promenjeno taman toliko da je razlika veelikla, a opet... sve što je trebalo zadržati da bi igra bila nastavak prethodnog serijala je tu. Malo će vas, verovatno, zbuniti izvođenje duplih pasova (kako onih prizemnih tako i "vazdušnih"), a kada se



budete navežbali u pravovremenosti stiskanja magičnih dugmića, vaše partije će postati ona vrsta uživanja koja se retko kome može opisati rečima. Treba jednostavno sedeti, igrati i tek onda reći da li je ovo samo jako zarazna igra ili zaraza koja će vas neminovno zahvatiti i u vama probuditi želju da je proširite pokazujući igru i onima koji su zainteresovani i onima koji "nisu u fazonu". Igra je bolesni! Ma, BOLEŠTINA!!! Nešto u šta potpuno svesno uđete, a izadete tako što "Zicka-te" lovu od prijatelja i rodbine, u nameri da kupite PS 2.

Kao i u svakom novom delu, tu su novine i razne začkoljice koje će provaliti samo uporno trošeći vreme uz Winning Eleven 6... Prvi put (primetićete to u meniju za odabir timova) pojavljuju se skrivene ekipe i igrači! Imajte u vidu moje znanje severnjčkog dijalekta japanskog jezika (jako slabo) i razumite činjenicu da mi baš i nije najlasnije igranje u Challenge modu, ali to je po starom dobrom receptu - napraviti tri driblinga za redom, pogoditi pet uzastopnih šuteva sa 11 metara, odigrati tri tekme na kojima ćete barem jedanput golmana matirati iz slobodnjaka (moj omiljeni)... a ekipe se



Winning Eleven

Konami

NTSC

Simulacija fudbala

Ime:

Izdavač:

Sistem:

Zanr:

PS2  
PlayStation 2

# Seven

# 6

redom - tu su Brazilci iz legendarna petorka - Didi, Pelé, Carinča i Zagalo), Milano iz van Basten, Rajkard, Gulit, ...). Holandani koji su nam sedamdesetih predstavili to fudbal (Krojf, Rep, Neskens i ...). Otkrile sve one ekipe koje su obeležile svetski razvoj fudba-



la u proteklih pedesetak godina.

Prvi put u Konami-ovim simulacijama fudbala bićete u mogućnosti da namestite strogoću (Strickness) sudije koji će deliti

pravdu u meču koji ćete igrati. A kao poslasticu ću izdvojiti publiku koja može biti Home ili Away i koja će se, konačno, ponašati kao prava ekipa navijača sa fudbalskih stadiona širom sveta. Vi u gostima, šansa za vas... Tajac na tribinama, samo se neodgovorna šaljica vaših simpatizera dere... Postižete goooooo, japanski komentator zapada u stanje između



delirijuma i ekstaze, trošeći svoj glas nemilice (bogami, za te parice i ja bih se svojisk potrudio), vaši fudbaleri se raduju, a publika ZVIŽDI!!! Da, da - zviždili Nisu došli ljudi da gledaju kako njihovi ljubimci gube i ponašaju se shodno tome. Ovaj veliki pomak u atmosferi na stadionima je nemoguće opisati, ali mislim da ću vam barem malo dočarati o čemu se radi ako vam kažem da je uz hladno pivo (Fuji! Igrajte za život - i na konzolama!) ili sokić uz Sony i mrak u sobi doživljaj roditelja koji vas prekidaju kao da prekidaju prenos PRAVE utakmice! Driblinzi su totalno "ludi" i samo ih vaša mašta kreira... Stadionu autentični... Sudije liće?! Ma, sve je tu, čitav jedan mali svet koji čeka da postanete njegov deo. Ne propustite priliku da igrate igru koja će u veoma kratkom periodu postati deo opšte kulture - Winning Eleven 6. Samo da ni-je ovog prokletog japanskog. ■



92%

## Sven Goran Eriksson

Igor Simić



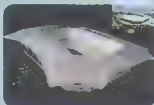
Kada sam čuo naslov ove igre, talas zadovoljstva me je preplavio, a srce je počelo ubrzano da mi kuca jer sam dobio priliku da konačno igram menadžersku igru na PS2... Ili... Intro koji počinje

rečima

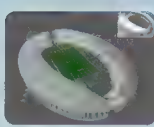
preciznost - engleska strast potpuno me interesovao, zaintrigirao i taman kad sam pomislio da počinje jedna sjajna igra kad ono Total crap!!! Neka, sačuvaj, nazovi simulacija fudbala bez ikakvih problema mogla da se igra na verziji za PS - bez značajnijih gu-

beće vam upasti u oči jeste izbor reprezentativnih ekipa. Tu su SVE reprezentacije

kada odigrale makar jednu partiju "fuce"!!! Kada sam SVE, verovatno nemate predstavu šta to znači, ali klikom. Napravim kup (custom) na kome učestvuju 8 timova da ću biti među favoritima, jer su na kupu uključeni - Bangladeš, Filipini, Solomonsova ostrva, Niue, Guam, Kambodža, Togo i Principe (u stvarnosti sigurno da je i Prin-



cipe u nazivu ove afričke reprezentacije) i moja ekipa - Holandski Antilii!!! I turnir bez ikakvih problema napreduje, pre svakog meča komentator predstavi prvu jedanaestorku i SVI igrači su tu!!! Eto pozitivne karakteristike Sven Goran Ericssona, a



sada ćemo se malo "pozabaviti" samim gameplayom. Ako ste nekada igrali Kick Off za Commodore 64, vratite se u one dane, jer dešavanja na terenu neodoljivo podsećaju na ovu igru! Nekome će to biti simpatično (kao npr. meni), dok će u drugima izazvati buru negodovanja ali... Šta da vam kažem? Ponekad je moguće igrati i igru koja je tehnički daleko od prosečne i dobro se provesti. Ne znam šta bi selektoru engleske reprezentacije da svoje ime stavi iza ovakvog promašaja!!!



33%

boNUS



1 - 2 Igrača

40minutna igra

Realizacija: Konami

Sven Goran Eriksson

Igrač: 3D0

Sistem: Pal

Žanr: Simulacija fudbala






Mihailo Tešić

## 155

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



...morale da zapadne, har nekak boleština (pored ovu  
...ANCE boleštine koja se zove Winning Eleven 6, hehe),  
ovog puta to je ISS, ali u verziji za GameBoy  
Advance.



ISS je, da budemo fer, igra koja se već dosta vremena povlači po prenosivim računalima, još od onog prvog GameBoya. I da znate da je tu dobro - ova igra je savršena za prenosivu konzolu tj. za konzolu koja ipak ne može da podnese mnogo računanja potrebnog za nekakvu, da kažemo, realističnu simulaciju fudbala. ISS je bio i ostarce arkadna igra, na kojoj god platformi da



se pojavi. — **Na Gameboy: Astronomi, što isto rećemo,** ova arkadna formula funkcionije savršeno. Imaš **ivaste** četiri dugmeta + pravac, ne treba da očekuješ previle kompleksnu igru. ISS se uglavnom sastoji od dve vrste zadataka (dugog i kratkog), od kojih je jedno drugo u stvari šut na gol, a tu su i dve vrste napada na igrača koji ima loptu: običan presing u kome igrači istiru napetku ka



Neke veće mu-  
drosti od toga  
nema. Korneri i  
slobodni udarci  
su vraški teški  
za izvođenje, za-  
šta je glavni kri-  
vac ugao gle-  
danja na akciju  
koji je izuzetno  
zumiran.  
Srećom te pos-



...jedako je navodi se na malečki radnji i prabi tablice koga  
njemu vrzmaju... Mo, komeri i slabodni udarok s olinom  
da jedino što vam ukazuje na pravac u kome da legnete  
jesu tri tačkice, a ne vidite ni gol ni vešinu svake  
zamislite samo kako to izgleda. S vremenom uložim u  
igru poželeće da osjetite finise, ali one su uglavnom  
u načelu na koji vodite igrače s loptom (što bi se reklo  
dribla - njemu kibla) i kako ćete pretpostaviti  
prijateljski i protivnički igrača s igrom. Međak



cilja (na engleskom se to zove GOAL) samo usmerite igrača na nekom delu gola i opalite. Vama teško ćete doći u tu situaciju, a još ćete teže postizati golove, ali uz strpljenje, upornost i vežbu. Opcije pre meča su iznenađenje zadovoljavajuće. Osim što možete birati da li ćete igrati prijateljski meč, penal meč ili ligu (koja se sastoji samo od reprezentacija).

...nema klubova, ali ipak se igra zove INTERNATIONAL SUPERSTAR Soccer). Pre meča imate prepoznatljiv map  
apskom igraču u kome možete vršiti ismene, menjati f  
ajls ili i nameštiti u tri taktike koje ćete međi drugim  
igri pritisakom na Select dugme. Takođe su tu razne opci  
isključivanje/isključivanje: faulova, zlahtang g  
ka, nameštanje dužine trajanja tekme...

Grafički je izgrađeno toplo urađena. Ima je mnogo stilno jedna, tolika bitina nam omogućava da znemo kako su igrači nacrtani i animirani. Iako nema varijacija animacija (zbog ovih rima uvažavate me CIA) sve te slike igrači deluju uverljivo, čak i fizika lopte nije loša. Zanimljiv - komentator priča kao da je rođen u Gostivaru. Igra svih igrača (i izgovara ih pravilno, ima li to licencu FIFA-e), a publika se digne i mavi.

1985 je jedna veoma korektna igra, šta više, najbolja u pitanju najbolje prenosiva simulacija fudbala. Ako imate mogućnost da izdvojite dok ne stignete do nekog PlayStationa, onda je ovo najbolja igra koju možete dobiti. Igra je još bolje ako je na kraju 1. broj 2) na kome možete dobiti PlayStationa.

zvuk	grafika	igri/vest	atmosfera
5.0	4.0	4.0	4.0

# A kako ćete se igrati na moru?



## ...možda je ovo rešenje za Vas!

Game Boy Color još  
uvek po ceni od samo

**4500 din**

Mogućnost plaćanja u 3 meseče rate putem čekova građana

**BO SOFT**

Kreditni na 24, 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd  
Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Mihailo Tešić

# DAVID BECKHAM SOCCER



Ej, Dejvide, Dejvide, ako si ti dušu prodao đavolu za onakvu nogu i onakav šut, šta ti je onda ostalo da prodaš industriji video igara? Prodao si im svoje ime, eto šta si im prodao, a ona će sada tvoje ime, lik i delo besomučno eksploatisati, gušeći nas napola kvalitetnim igrama s tobom u naslovu. Zar se ne plašiš da će te mnogi ljudi zamrzeti zbog toga? Ma, boli te...

Ovaj broj BONUSA je, kao što valja, kao što je ispravno i svom narodu milo, posvećen uglavnom fudbalu. Čak i kada nam nacija ne učestvuje na završnici Mundijala, svi smo opsednuti zelenom travom i bili smo zombifikovani tokom ovog meseca. Za slučaj da ste se već navikli na fudbal zbog ovolike izloženosti i da morate da radite nešto u vezi s njim u svakom trenutku, za vas su se pobrinuli tvorcii video igara. Prebrojte fudbalske naslove u ovom broju i zapanjite se. A sada ćete moći da dobijete svoju dozu prekrasne igre čak i kada ste daleko od bilo kakvog elektronskog uređaja, zahvaljujući Game Boy Advanceu koji nije zaostao za konkurencijom i tokom Mundijal-meseca nije se obradovao sa čak dve nove fudbalske igre.

Nažalost, ova nije vredna preteranog pomena. Svaka čast g. Bekamu, ali nije morao baš da napravi igru - pošto ova deluje kao da ju je on lično programirao. Malo preterujem, ali David Beckham Soccer me zaista nije zabavio. Ni najmanje.

Igra sama po sebi nije toliko loša, osim u nekim aspektima, kao što je igrivost... Ono ostalo je prosto već viđeno, ali čak i standardi na koje smo navikli u drugim fudbalskim igrama (mada bi ovu trebalo upoređivati samo sa drugim fudbalskim igrama na GBA, što znači s ISS-om, čiji opis se nalazi naporedo s ovim, pa upoređujte) u ovoj su osakaćeni.

Opcije na početku su vam - prijateljski meč, nadmetanje i sezona. U okviru "nadmetanja" postoji standardni kup i tzv. euro liga u kojoj birate gomilu klubova širom Evrope koji će učestvovati u takmičenju koje POMDECA na Ligu šampiona. Sezona je baš to - igrate u nedelju od osam nacionalnih prvenstava protiv sedam drugih

timova. U prijateljskom okršaju možete da birate da igrate neku naciju ili klub. Od ostalih opcija možete namesbiti trajanje utakmice, da isključite faulove i autove to je to. Pre meča je moguće (samo!) odabrati startnog igrača i meč počinje!

Tja. Standardno šetanje igrača koji kao da su na šetnji moraju da napecaju loptu te da je teraju ispred sebe - da daju na sve strane ne bi li izbegli protivnika koji im i ovakvim dodirima može preoteti tu loptu (vaše učešće u preuzimanju lopte se svodi na utrčavanje u protivnika tj. na preuzimanje dugmadi za pravac, a možete još i da uklizate, s tim što u tom prilikom bezglavo kliza desetak metara). Kada vam loptu, na raspolaganju su vam kratko i dugo dobacivanje



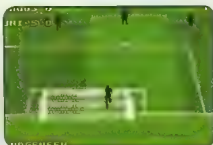
ovo (dugo dobacivanje je prilično neprecizno i sumanuto dugo dobacivanje dugme da biste pucali neku normalnu razdaljinu a kada ga pustite iz ruke (cira šut), često ćete razočarani rezultatom pogotovo kod korisnih slobodnih udaraca. Ma, vam igra prilično dobro

pokazuje pravac u kome će ići lopta prosto nije to. Kao zanimljivo izdvojeću penale koji se izvode tako što vam kursorom odabirete pravac šeta po polukružnoj putanji, desno, a vi pritisnete šut kada se on nađe na tački koja vam odgovara.

Grafički je igra... onako. Igrači su maloteren pregledani iako ne postoji razlika sami sprajtovi igrača time dobijaju oštiri. Sve to izgleda pristojno dok lopta

ude u igru. Ona je velika kao balon (i to onaj Cepelin) kreće se sporo kao taj isti balon, kao da se lepi za zemlju. Pogotovo je to katastrofalno kad šutate na gol. A igrači nisu naj srećnije animirani. Prosek

Zvuk bar nije prosečan, već odvratn. Tokom igre skoro ga nema, što shvatate da je dobro tek kada čujete ne šušumigavog navijanja i zvuk koji bi trebalo da predstavlja pištaljku ali je očajno sintetizovan. Bar je muzika u meni simpatična na neki retro-način. Zato David Beckham Soccer upotrebio nije simpatičan. Čak mi ni Bekam više nije simpatičan, samo zbog toga što je stao iza ove igre. Iako sam pročitao celu David Beckham priču koji se nalazi u posebna opcija u meniju...



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
1.5	3.0	2.5	2.0

Ovlašćeni distributer časopisa

**BONUS**

za crnogorsko primorje

CD shop GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 069/045-364

069/32-100

David Beckham Soccer  
Rage  
Simulacija fudbala  
Zanr:

GAME BOY  
ADVANCE





Zar opet ...

# GAME OVER

Aaa, to nikako! \*



\* Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis pomoći će Vam CHEATCODE S

• Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation

• Koristi kodove direktno sa CD-a. Nije Vam potreban bilo kakav hardware

• Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicije i novih šifara i kodova

**BEA SOFT**

Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701

Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606

Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 38





# Dexter's Laboratory

Izdavač:  
Satem,  
Žanr:

Bam! Entertainment  
Pal  
Mini igre

1. igrac • Memorijska karta 1 bi  
Vibracija • Analogni kontrola

autor: Miroslav Đorđević



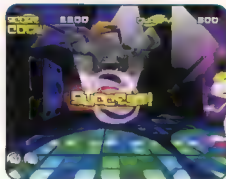
uobičajenog odobravanja na ekranu video natpis Access denied i još gore, svog najvećeg neprijatelja, Mandarka. Tu počinje igra i vaš prvi zadatak - da nekako zaobidete tu kompjutersku zabranu, uđete u laboratoriju i zaustavite njeno uništenje. Ono što prvo pada u oči jeste veoma zamuljana, nedorađena grafika koja je inače jedan od glavnih minusa ovoj igri. Sam Dexter je nekako nezgrapno i odviše jednostavno napravljen, dok iz nepoznatog razloga uopšte na glavi nema usta (ili ih možda ima, ali su toliko slepljena sa ostatkom lica da se ne raspoznaju). Ni ostali likovi nisu bolje urađeni, ali je bar uklopljenost sa inače solidnom pozadinom sasvim dobra. Igrivost je na početku krajnje pojednostavljena,



Cartoon Network-ovog interaktivnog studija dolazi pravičniji od njihovih animiranih crtača - Dexter's Laboratory, igra o superklincu koji je namenjena je mlađim igračima, koje će u najvećem broju slučajeva i zadovoljiti.

Dexter koji nema satelitsku televiziju, te ne može ništa videti na ekranu i ne zna za ovaj crtač, evo o sebi ne radi. Dexter je dečak od desetak godina koji je supergenije i ima svoju laboratoriju u kojoj nikada ne izlazi. Normalno, ta laboratorija je ultra tajna i za nju znaju samo njegovi roditelji, Di i glavni rival, Mandark, također pametan klinac iz kraja, koji se trudi da uništi Dextеровu laboratoriju. Jednom prilikom Mandark uspeva da uđe u laboratoriju i potpuno je zavlađa, to jest promeni sve u svoje ime i na miru mogao da je polako, sigurno uništava. Jednog nazgled običnog Dextera je ujutru, kao i uvek, rekao svom roditelju lozinku za otvaranje tajnog ulaza, a zatim je zatečen kada je umesto

krećuće se kursorom tasterima i ispitujete predmete na kursoru - i to je apsolutno sve, sve dok ne dođete do prve mini-igre, a tada stvari postaju dosta zanimljivije. Pomenutih mini-igrica ima jako mnogo i isključivo tada će na probu biti stavljeni vaši refleksi. Tip tih igrica zaista varira, od ponavljanja poteza sa ekrana u igri sa plesom do štrcanja buba sprejem i jurenja kompjuterske bube u računarskom programu. Ukratko rečeno, sve je veoma raznovrsno, tako da mladim igračima kojima je ovo ostvarenje i namenjeno, nikako neće postati dosadno. Pored osnovnog moda sa pričom, postoje i modovi za dva igrača u kojima se sa prijateljem možete



takmičiti u nekoj od trenutno dostupnih mini-igara. Jedan od ozbiljnijih problema ove igre jeste njena dužina. Naime, ona je zaista prekratka - iole ozbiljnom igraču treba manje od sat vremena da je pređe, ali se i to valjda da opravdati činjenicom da je igra, kao što sam već rekao, pravičniji za mlađe igrače. Ono što je s druge strane krajnje pozitivno jesu duhoviti dijalози i sjajne animacije koje će vas maksimalno zabaviti i nasmejati. Izvrstan crtani film je dobio svoje interaktivno izdanje koje ga neće baš puno proslaviti, ali mu neće ni ukaljati ime. I pored toga što je ovdje u pitanju jedan sasvim prosečan naslov, ja ipak pozivam sve mlađe naraštaje da se okušaju u ovoj igri jer ona definitivno ima šta da ponudi. Kome se sviđa - svidelo se!







# Sonic Wing Special

autor: Miloš Marković



Izdavač  
Sistem  
Zanz

Media Quest  
NTSC  
Pucačina

1 - 2 Igrači  
Vibracija • Analogni kontrola

zvuč	grafika	gigant	atmosfera	70
4.0	3.0	4.0	4.0	

**D**a li ste svesni toga? Kada je Neo Geo automat ostavo dubok trag u našim srcima? Sećam se dobro da sam i poslednji dinar ostavljao u "buvara-ma" kako bih odigrao Metal Slug, ili Street Hoops, ili već neku takvu igru sa ovih plaformi! Kako je zašao vremena uspeo da pregazi automata, a tehnika uspeša da napravi super realne animacije, ovakav vid za-



Sve je u suštini isto. Za one koji ne znaju, ova igra je nešto na foru Space Invadersa. Dakle, idete, letite i rušite sve pred sobom. Krajnje jednostavan i zanimljiv zaplet, zar ne? Ono što je ovoj igri donosilo popularnost jeste veliki broj nivoa. Da, verovatno li ne, ovde postoji oko 100 misija. Nažalost, sve se može preći za nekih 45 minuta. Nege, da li ne "crnim" igru, već da kažem ne koliko lepih reči. Za početak, grafika. Iako je



efekti eksplozije su mnogo dobro urađeni, kodovi su lepo usavršeni i brojni mangaske i storu laseri, roboti, čuđne zgrade i stvari. Štam se dobro kada sam prvi put stavio igru na pad noge da bih dohvatio lepad i igrao igru na automatu. Behu to lepa vremena. A onda se pojavio Commodore, Amiga i bukvalno dobrih igara na automatu. I to. Sada, u XXI veku imamo toliko mogućnosti da, kada bi se skupili, 10 automata i bi kao FOX. Upravo iz ovog razloga, opinu



Wings, sada se oznakom Special.



ne samo da zbune nekakvo igrače, već i kod analognih palica koju koristite za kretanje. Rezultate još tri testirajte za pucanje. Kada služi za pucanje levo, krag za pucanje desno, dok to služi za pucanje pravo. Odličnih komandi tu su još [A] [B] koji menjaju specijalan napad, ali se koriste samo u pogodnim situacijama.

I još nešto: nekadašnji mangaske i storu laseri, roboti, čuđne zgrade i stvari. Štam se dobro kada sam prvi put stavio igru na pad noge da bih dohvatio lepad i igrao igru na automatu. Behu to lepa vremena. A onda se pojavio Commodore, Amiga i bukvalno dobrih igara na automatu. I to. Sada, u XXI veku imamo toliko mogućnosti da, kada bi se skupili, 10 automata i bi kao FOX. Upravo iz ovog razloga, opinu kao jedna od najmoćnijih strana u igri. Svedani... Ne znam otkud oni tu, ali oni su na strani robo- ta. I na kraju, roboti - zla napadačka nacija "from other dimension!". U pojedinim prilikama možeće biti presudan specijalan napad koji je karakterističan za svakog pilota. Na primer, Rus (male pilot) poziva elitne bombardere koji svojim velikim bombama uništavaju sve. Ili, na primer, roboti, koji laserom tope sve. Zvuk je pobojsan, koliko-toliko



Upravo iz ovog razloga, opinu kao jedna od najmoćnijih strana u igri. Svedani... Ne znam otkud oni tu, ali oni su na strani robo- ta. I na kraju, roboti - zla napadačka nacija "from other dimension!". U pojedinim prilikama možeće biti presudan specijalan napad koji je karakterističan za svakog pilota. Na primer, Rus (male pilot) poziva elitne bombardere koji svojim velikim bombama uništavaju sve. Ili, na primer, roboti, koji laserom tope sve. Zvuk je pobojsan, koliko-toliko





# Digimon: Rumble Arena

autor: Miroslav Đorđević



Izdavač:  
Sistem  
Žanr:

Bandai  
Fru  
Tuča

1-2 Igrača  
Memorijka karta 1 bi



D o sada ste mazili, pazili i trenirali vaše male digitalne monstre, a sada je vreme da ih vidimo u pravoj borilačkoj igri. Svi poznatiji likovi su tu sa svojim posebnim potezima pomoću kojih će se truditi poraziti svoje protivnike. Ukratko, ukoliko ste fan manijakalne digitalne zabave zvane Digimon, ova igra za vas predstavlja izuzetno zanimljivo iskustvo.

Digimon vrši digimonizaciju i postaje digitalni monstre, a onda se udružuje sa svojim vrstama i zajedno sa ostalim monstima postaju veliki ratnici.

U igri Digimon Rumble Arena, igrači mogu birati između nekoliko različitih Digimona. Ako neko od igrača nije upoznat sa ovim monstima, može se o tome informirati iz pomoćne knjige koja se nalazi u igri.

U igri Digimon Rumble Arena, igrači mogu birati između nekoliko različitih Digimona. Ako neko od igrača nije upoznat sa ovim monstima, može se o tome informirati iz pomoćne knjige koja se nalazi u igri.

U igri Digimon Rumble Arena, igrači mogu birati između nekoliko različitih Digimona. Ako neko od igrača nije upoznat sa ovim monstima, može se o tome informirati iz pomoćne knjige koja se nalazi u igri.

U igri Digimon Rumble Arena, igrači mogu birati između nekoliko različitih Digimona. Ako neko od igrača nije upoznat sa ovim monstima, može se o tome informirati iz pomoćne knjige koja se nalazi u igri.

nekom kompjuterskog protivnika po vašoj želji i još dva zaključana moda, koje ćete, kao i pregršt novih likova, otključavati prelazanjem nivoa.

Sam način igranja dosta liči na onaj iz Cardinal Syn, po konstrukciji nivoa koji obiluju raznim opasnostima - podovi se ruše, lava i leteće kamenice padaju na sve strane i sve u tom stilu. U takvim uslovima sukobiće se dva Digimona, koji svaku borbu počinju kao obični monsturmčići, da bi se tek tokom borbe (ukoliko

sakupi dovoljno kombo poena) mogli pretvoriti u velike i znatno jače Digimone. Likova ima zaista mnogo i svaki ima sebi svojstvene poteze i još važnije - magije, koje inače u borbi imaju presudnu ulogu. Od klasičnih udaraca prisutni su samo

direkt rukom na kvadrat i razna bacanja kombinacijom pomenutog tastera i kursorskih strelica, dok je skok na iks, a magije na krug (ofanzivne) i trougao (defanzivne). Ofanzivne magije se uglavnom sastoje od bacanja

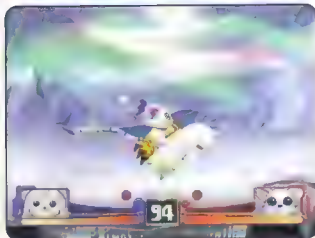
vatrenih kugli i grudvi leda, kao i "proturavanja" kroz protivnika, dok su defanzivne najčešće u obliku nekakvih magijskih štيتova.

Što se tiče igrivosti, Rumble Arena svakako dobija prelaznu ocenu, ali se kod grafičkih i naročito zvučnih rešenja javljaju problemi. Muzika je strogo digitalizovana i skoro da liči



na onu sa Game Boya, te umе izuzetno da iritira. Grafički kvalitet igre strašno varira od nivoa do nivoa. Tama kada mi se učinilo da je grafika čista nula, naletelo je nekoliko arena koje nisu tako loše izgledale, pa zatim - sve po starom. Uopšte mi nije jasno kako su tvorci ove igre dozvolili da dođe do takvih ozbiljnih propusta u dizajnu pojedinih nivoa u igri, valjda je to sve zbog veoma tesnih rokova koje izdavači daju proizvođačima, koji pak često ne stignu da sve podmažu pre izbacivanja igre na tržište. Likovi su dizajnirani solidno i pristojno su uklopljeni sa pozadinom.

Ja baš i nisam neki fan Digimona, te lično nemam baš neko bajno mišljenje o ovoj igri, ali mislim da će se ona zaljubljenicima u digitalne monstre sigurno dopasti. Ko voli, nek izvolii!



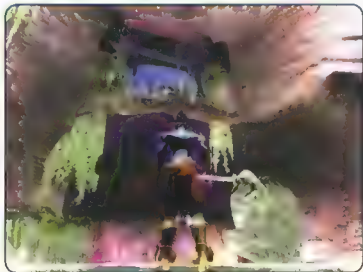
# Azurik: Rise of Perathia

autor: Uroš Tomić

Izdavač:  
Sistem:  
Žanr:

Microsoft  
Pai  
3D avantura

1 Igrač • Memorijška karta  
Vibracija • Analogná kontrola



sam nešto VEĆE (ali ne preraslog Velikog Štrumpfa na kreatinu, efedrinu i nedozvoljenim supstancama za nado-gradnju mišićne mase, prim.aut.). Očekivao sam jednu opasnu akci-  
onu avanturu, koja će pokazati realne sposob-  
nosti ovog čuda u ma-  
lom, što grafičke, što  
tehničke, što etničke. Na  
kraju, iako nije pokazala realne sposobnosti, igra makar pokazuje s-  
vi potencijal konzole, što je - složite se - nešto. Bolje išta nego n-šta  
što bi rek'o drugi Pišta



Kako počinje priča? Pa, što se samog zapleta tiče, vi ste u ulozi ma-  
dog ratnika Azunka, čuvara drevnih predmeta Peratije, diskova elem-  
nata vode, vatre, vazduha i zemlje. Kako nijedan pozitivac na ovom  
svetu (aktivnom ili interaktivnom) ne može bez svog arhineprjatelja  
tako je i ovog puta Drugi ratnik - Baltazar - je shvatio da od herojskih  
manifestacija ništa nema i da je šest stotina puta isplativije preći na ne-  
prijateljsku stranu, zauzvrat dobijajući određene moći. Naime, Baltazar  
je razbio diskove Peratije, čiji su fragmenti popadali na sve strane

**P**ravo da vam kažem, bio sam u ogromnom iskušenju pre nego što  
sam se odlučio za ovakav početak, jer sam prevashodno imao  
nameru da vam ispričam vic o trudnoj Štrumpfeti, Velikom  
Štrumpfu i štrumpfnim gumicama, ali sam - shvatajući sa kakvim SA-  
BOTERIMA I PODLACIMA RADIM, odlučio da odustanem od takve  
namere. Kakav tragičan gubitak za čovečan-  
stvo...

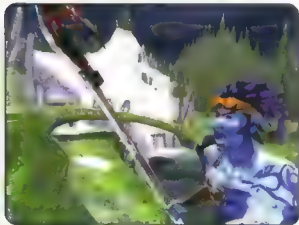
Kakve veze imaju štrumpfovi sa ovom  
igrom? Goleme! Imajući u vidu da je glavni  
protagonista radnje niko drugi do - VELIKI  
ŠTRUMPF NA STEROIDIMA!!! DA! On je  
veliki, plav i ŠTRUMPFULOZAN, ja se njemu  
divim do imbecilnosti.

Ne, stvarno, mnogi od vas neće shvatiti za-  
što ovako neozbiljno počinjem s opisom igre  
u koju sam onomad polagao velike nade, ali  
- nade više nemam, iluzije su raspršene, a ja  
još jednom razočaran. Još sam onomad tip-  
ovao na Azunka kao na potencijalnog heroja  
koji će eventualno postati zaštitni znak  
"kockice", ali mi se čini da sam od Velikog  
Plavog očekivao previše, jer - na kraju to ni-  
je bilo ono što sam ja očekivao - očekivao

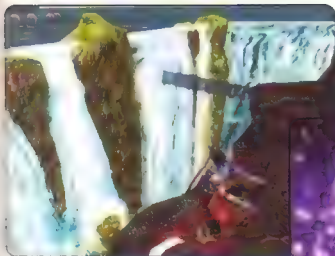


rom ove zemlje, lišavajući Azunka nje-  
govih elementarnih moći. Tu je Azu-  
rik shvatio da je, ako ne uspe da po-  
vrati diskove, FRCKO'N O U ČABAR-  
da je ceo svet osuđen na propast i ti-  
raniju Čuvara Smrti (Guardian of De-  
ath). Kako se momče "azurno" još  
ONOMAD zaklelo da štiti Peratiju  
odlučuje da krene, sakupi fragmente,  
sklopi diskove, pobije hordu (ili dve-  
čudnih, bedno animiranih negativaca  
i, na samom kraju, spase svet, lišava-  
jući ga Baltazara.

E sad, gde je igra zakazala? Bolje je  
pitati - gde nije? Počevši od zaludno  
previđenih nivoa, pa onda imajući u  
vidu nevešto animiranje protivnika  
nesretno pozicioniranje kamere i ne-  
intuitivan (ili kako se već kaže) tok dešavanja u igri, možemo u  
startu shvatiti šta se tu događa. Mislim, nije da igra nema svo-  
jih momenata, o ima ih ona, ali baš MOMENATA, jer preosta-  
lo vreme (koje se men satima) otpada na lutanje i bazanje u  
potrazi za nagoveštajem odgovora na ono većito pitanje - "A  
šta sad?". Nego, da se vratimo na momente...







od najoriginalnijih stvari je upravo oružje i sistem  
 enja elementarnih sila. Oružje koje nosite, a koje  
 tvrdi dvostranu helebardu, možete ojačavati ele-  
 mntnim sposobnostima koje usput učite, kako biste se  
 odbranili od određenog tipa napadača ili kako biste mu zadali  
 štetu i prouzrokovali veće oštećenje, ali ćete takođe ove mogućno-  
 sti kako biste dalje napredovali u igri i zašli u delove sveta koji  
 anje nisu bili  
 zoni. Napadaju  
 stvorenja vatre,  
 iz poimenite vaš  
 "klač" vodom,  
 pšanje ih, a zatim  
 vatrenom  
 koji vas je  
 bio da pro-  
 datom sme-  
 konstite svoje  
 "ano" oružje  
 biste ugasili  
 nteresančno?  
 sada na ovaj  
 Kada dobijete

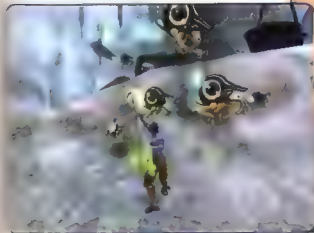
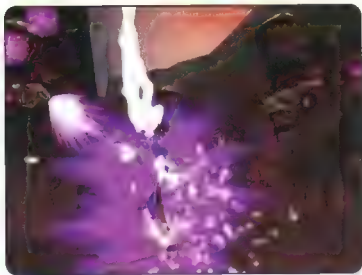
ent vatre, nećete moći da topite ledene zidove koristeći isključivo  
 Kako biste otopili led, morate iskombinovati i vatru i vodu i upo-  
 PARU koja je nastala iz ove kombinacije, kako biste ostvarili svoj  
 ngantno, zar ne?  
 to vredi, kada u X slučajeva nije neophodan neprijatelj da biste se  
 vota - kada se momčić kreće, opasniji je po sebe nego po okolinu  
 ive zbog nepreciznosti komandi, koje će vas na  
 ronom prolazima i lificama odvesti u smrt. Isto tako je  
 previše komandi dodeljeno kontroli kamere. Jeste da je  
 imeno mnogo slučajeva korisna jer se maltene  
 smeti nalaze u mrtvim uglovima, ali ovako više  
 isak kao da mi je ta kamera data da konstant-  
 pogledam sopstvenu smrt i propast iz različitih  
 je animirano plavo govedo, tu makar ne mogu

da grešim dušu - skroz je kul kada stoje, a još je više kul kada se kreće jer  
 se sve na njemu "giba" (ono malo oklopa na prsima, čutunca, oružje), a  
 tetovaže tamnoplavom bojom na njegovoj svetloplavoj koži kao da se  
 kreću, dok mu oružje bezmalo zrači koliko je oštro animirano. Zato svi  
 ostali neprijatelji tako bezazleno izgledaju, kao da je ponovo na okupu  
 ekipa iz filma "Svet koji nestaje", pa se ja tu i tamo osećam kao da ko-  
 kam ugrožene vrste. Malo-malo pa mi se čini kao da sam zaklao planin-

skog gorilu koji je želeo samo da me  
 obgrli svojim velikim rukama, čubasto  
 divlje svinjče koje mi je njušilo noge ili  
 divljeg somalijskog magarca koji je po-  
 kušavao da se ogrebe za kocku šećera.  
 Bizarno mi deluje, ja sam opšte poznat  
 po tome što bih pola stanovništva pla-  
 nete odstrelio, samo da ne troši džaba  
 kiseonik koji nam je svima preko potre-  
 ban, ali ne bih mogao životinju da po-  
 vredim ni pomoću trika (skrraćivanje  
 muka ne računam, prim.aut.).

Šta da vam kažem, ako imate Iks Boks,  
 a nemate ovu igru - tako treba i da  
 ostane. Moje mišljenje je možda (kao i

obično) malo preoštro, ali - tako je to kada ste upoznati s igrom i nje-  
 nom tobožnjom grandioznošću koja se MUČKI reklamira iz meseca u  
 mesec, a na koncu ni "G" od grandioznosti nema (ali ima "G" od nečeg  
 drugog, što je sinonim za izmet). Eeee, ko bi rekao da su onoliko igre  
 propale jer nisu imale adekvatnu medijsku prezentaciju, dok, s druge  
 strane, dubre zabada tiraje na račun marketinga i šarene laže. ■





# Universal Studios Theme Parks

Izdavač:  
Sistem:  
Žanr:

Kemco  
Pal  
3D avantura

1 - 2 igrač • Memorijska karta 1 bl  
Vibracija • Analogni kontrola

autor

Uroš Tomić



Sve je u samom startu jasno. Ovo je jedna slatka igračka za mališane i one koji žele to da budu, iako je surova činjenica da su konji od 25 godina, da ništa po ceo dan ne rade i vešto varaju neveste kako se fakultetski obrazuju (kao da rečima slikam samog sebe, prim.aut.). Činjenica je da je ovo ostvarenje prevashodno namenjeno najmlađima, da je odobreno po svim pravilima i propisima, prvobitno preorijentisano ka edukaciji i nevinoj zabavi.

Nekako sam u svom životu došao do određenog saznanja - čovek nikada nije mator za 1) igne, 2) stripove i 3) crtače, pa sam se krajnje oduševio kada sam ugledao staru kajlu - Peru Detlića, ludu 'ticu koja je onomad (u vreme moje mladosti) izazivala urnebes svojom legendarnom pojavom u nekoliko animiranih ostvarenja, od kojih je najjače istoimeni crtač sa floridskim aligatorom koji hoće da napravi čorbu od detlića (i dialog sa "Ko je rek'o - ja sam rek'o "JA"? !? .... prim.aut.). Nego, da batalimo melanholične flešbekove, nego da objasnimo da je stari Pero tu u ulozi glavnog vodiča i naratora, dok ste vi u ulozi "lishamana" u poseti Univerzalovim studijima. Kako se to može pretočiti u igricu? Krajnje jednostavno.

Na samom početku ćete birati svoje ime i izgled (ja sam izabrao malog "čamca" (kmicu, nigeru, prim.aut.) sa čarapom na glavi), te ćete nakon toga zakoračiti u park, a onda - ŠOU U BOJI (ne zato što sam ja MALI OBOJENI, već zbog toga što sve VRCA od boja!) Objasne meni da treba da sakupim neke markice i da se one nalaze rastrkane po celom parku i da ću - ako ih sakupim dovoljno - moći da prisustvujem svim predstavama. A ja - ovako intelektualan, volim predstave svih boja i



oblika, posebno one kojima su lepi glumci pa se latim potrage po celom parku, kako ih što pre skupio. Vremena nema nikakvog indikatora kojim bi sve putevanje mogao da se posmatra, žim kako bih što pre ispunio zadatak, pa se odmah logikom, zakoračim u smeru u kome su ostali idu. Bazam, a tako po svakom ekranu shvatam da mi dugme "A" služi za interakciju sa apsolutno svime što se na ekranu pojavljuje, da su u pitanju ljudi

predmeti ili spodobе koje se s vremena na vreme pojavljuju na pojedinim "ekranima" odnosno scenama.

I tako, tu je jedan blejač, zaodjeven u plavo-beli dres, sa kasetom na glavi koji mi se sa uzvikom čudi kada mu se približim. Ja taman pomislim da je to neko ko mi duguje pare, kada ono - to je neki brbljivac koji se pravi da sve zna, samo što to je za glavu viši od mene, ali koji mi pravovremeno savetuje šta da radim i objašnjava mi kako to da postignem u stvarima, kada se približim bilo čemu što je od suštinske važnosti.



...i čovek, predmet ili  
...BA, pojavi mi se (ili  
...veni uzvičnik i upit-  
...vremeno) nad gla-  
...ako on (intelektualac  
...rom) meni kaže da  
...rtu studija da pose-  
...kapu da posedujem,  
...neko drugi kaže  
...u da skupim dubre  
...a posetioci SEJU na  
...ne prijavle svinje koje  
...ta u da "nije teško bi-  
...om aut.). Ja se tu  
...pomislim - ili nas ne-  
...ući ekologiji i reci-  
...se neko plaši da mu  
...NJE zabavni park ka-  
...u posetu, ili sam ja i  
...dubretar. Što nas navodi na glupe Amerikance, koji su apsolutno

...što bih, DOVRAGA, JA hteo da budem crni dubretar??? Sa-  
...me bože, ja sam čovek - seljak, ja volim kada je malo MUSAVO  
...strane, pa sam ignorisao dubre koje se GOMILALO NA SVE  
...NE ako sam mogao da zaradim mnogo poena sakupljajući pome-  
...dubre, inače).

...s druge strane (ne života, ne razuma, nego priče), tu su susre-  
...aturama iz filmova. A koji su filmovi u pitanju? Pa tu je Park iz  
...strane. Natrag u budućnost, Divlji Divlji DIVLJI (TRULI) Zapad (heh,  
...ove političke provokacije, prim.aut.). Čeljusti ("u nas" pozna-  
...Akula) itd, a protagonisti

...imenutih filmova juri-  
...po parku, u želji da se  
...rukujete (a bogme i  
...adu poena koje inka-  
...za svako rukovanje).  
...od svega je što na sa-  
...knuu nisam uspeo da  
...za šta precizno služe  
...bi sam PROKLETO si-  
...da imaju neku svrhu.  
...uće markice, dobijate  
...na čine reč UNIVER-  
...TUDIOS, a na istoime-  
...kstanu možete videti ko-  
...are igrali i poredili. Ja  
...mao talije da prvo odi-  
...Bunn" park, gde je cilj  
...mo pobeći od dinosauru-  
...boja i veličina, usput ih  
...gači nekakvim topom,  
...tega sam bio obdaren

...m količinom poena. Što nas opet dovodi do Pere i nje-  
...napuhao sam se helijuma" glasa, koji se pojavljuje na  
...u svake mini-igre da vam objasni šta treba da uradite i  
...način ćete to da realizujete. Naravno, ako niste do sa-  
...stbili, to je jedina mini-igra koju ću vam opisati, ali ne za-



...otpadaka nije  
...stvorio talas koji  
...je zapretio da  
...potopi sve. Sun-  
...ca je nestalo,  
...kopna je nestalo,  
...mogli su se vide-  
...ti samo galebovi  
...koji su kružili i  
...jedna ručica i

to što sam pokvaren, beskrupulozan i podmu-  
kao, već iz tog razloga što nisam video nijednu  
druhu. Istina je da sam bio fasciniran animaci-  
jom koja simulira pad aviona u bazen pun vo-  
de, koji prati eksplozija i sukljanje vatre oko  
već pomenute vazdušne letelice i to sa PET  
različitih lokacija, iz pet različitih perspektiva.  
Muslim, stvarno poen za inventivnost - takvu  
predstavu sam imao prilike da vidim samo na  
snimcima iz Diznilenda. A onda?

Ja sam igrao i igrao, a dubre se gomilalo i go-  
milalo, dok nije prekrilo sve... Jedna biserna su-  
za se odlomila iz mog oka, a ja sam shvatio da  
sam se poneo kao dubretar u stanju štrajka.  
Prokleti turisti su dubrili i dubrili, sve dok se od



jedna čarapica na glavi. Veliki talas...

Čarapice više nema, još samo ručica gr-  
čevito mrda prstićima u nameri da se  
uhvati za nešto čvrsto i na taj način od-  
loži agoniju u dubretu. Sada više ni nje  
nema. Jadni mali čarapan!

Igra definitivno pokazuje sve prednosti  
nove Nintendove konzole nad  
konkurentima jer je sa tim ciljem i  
kreirana. Ajde da napravimo igru koja  
će da IMPRESIONIRA vizuelnim i  
zvučnim efektima bez mnogo ulaganja  
u GAMEPLAY. Ne znam ali za mene je  
JOŠ UVEK najbitnija stavka u igri njena  
zaraznost. Ne znam možda sam ja baš,  
baš. NAJGORI OD SVE DECE! Ali mis-  
lim da će CG tek da ZABLISTA sa nekim  
drugim naslovima.







Jovana Erčić

istorija serijala

## FINAL FANTASY [2]



Final Fantasy I, o kome je bilo reči u prethodnom broju, pojavio se u Sjedinjenim Državama vrlo kasno (1990), tek kada je u Japanu izašao Final Fantasy III. No, igra se u

Americi prodala u mnogo više primeraka nego u Japanu, oduševivši mnoge. Vrlo brzo je stekla ogroman broj poklonika koji su željno očekivali sledeći korak kompanije Square. Ali, čak ni ovaj neverovatan uspeh nije omogućio ljubiteljima da vide naredne nastavke jer se Final Fantasy II i III nikada nisu pojavili na engleskom govornom području...

Amerikanci i Evropljani morali su da

čekaju sve do 1991. godine kada se pojavio Final Fantasy IV, koji je najzad izašao i na tržištima van Japana. Ali, ove igrice su začele istoriju RPG žanra, otvorivši vrata razvoju mnogih budućih igara ovog žanra, kao i narednih nastavaka Final Fantasy serijala. A to nije mala stvar...

### Drugi deo

Uspeh prvog dela igre bio je toliki da se kompanija Square, prirodno, odlučila da napravi nastavak. Godine 1988. to se konačno i desilo i na japanskom tržištu se 17. decembra pojavio Final Fantasy II. Osnovna ideja igre bila je borba za slobodu. Ova tema već je isuviše izlizana u drugim medijima (književnosti, filmu), ali ne treba zaboraviti da je igračka industrija tada bila tek u povoju i da je već i sama ideja neke kompleksnije priče bila novost. Dakle, stanovnici kraljevstva Paramakian nisu bili slobodni jer je njima vladao zlotvor nad zlotvorima koji je želeo da zavlada svetom, a pri tom je bio i veoma

moćan jer je mogao da summonuje čudovišta koja su onda ratovala za njega. Stanovnici grada Phina nisu želeli da učestvuju u ovim strahotama, pa su rešili da se izbore za svoju slobodu. Čist mit! Sve je tu - zli moćnik koji želi da zavlada svetom, siroti narod koji pati, borba na život i smrt za viši cilj... Ali, srećnog završetka nije bilo. Narod je poražen brzo i bolno. Demonске armije su upale u grad i sranile ga sa zemljom. Igra počinje posle tog nemilog (blago rečeno)

događaja, a vi morate da sprovedete četvoro građana nesrećnog Phina bezbedno do Altee. Iako oni toga nisu ni svesni, uskoro će se naći na epskom putovanju i posle izvesnog vremena uspeti da vrate svetu izgubljenu nadu. Četiri buduća heroja (Fronel, Guy, Maria i Leonheart) će morati da pronađu Hildu, dobru čarobnicu koja jedina može stati na put zlom vladaru. No, ispostaviće se da iza svega toga stoji nešto mnogo dublje...

### Šta je tu novo...

To je ukratko bila priča Final Fantasyja II. Kao što se već primetiti i samo iz ovih nekoliko rečenica, već tu se vidio napredak u odnosu na prvi deo sage. Priča je znatno kompleksnija, sa mnogo obrta, neočekivanih događaja i mnogo više raznovrsnosti od FF I. Likovi su dobili dubinu i svaki je imao ne samo svoju klasu (a klasa ovde ima više nego u jedinicu), već i vlastitu ličnost koja se razvijala tokom igre. Likovi su preko dijaloga gradili složenije odnose i reagovali na različite situacije. Takođe, ovo je bila prva Final Fantasy igra u kojoj su se pojavili mooglovi, slatka pokémonolika stvorenja koja su vam tada pomagala da snimate Igu ili da odspavate. Ali, dvojka je donela novine i na tehničkom planu. Grafika je pokazala veliki pomak u odnosu na prvi deo. I, još jedna vrlo, vrlo bitna stvar. U ovoj igri prvi put ste mogli čuti

onu nezaboravnu Chocobemu muziku! Da, da, u ovoj igri su se prvi put pojavili slatki žuti pilići koji su kasnije postali toliko popularni da će se praviti igre posvećene samo njima. Sve u svemu, Final Fantasy II je

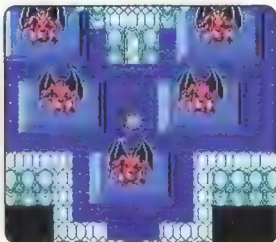


preuzeo uspešnu formulu prvog dela i malo je razvojem poboljšao. Iako je bio u pitanju jedan od prvih RPG-ova ikada i iako su tehničke ograničenosti same NES konzole bile prve prepreke, mnogi se i danas kunu da je to definitivno najbolji RPG svih vremena. Kada pogledamo šta je Square kasnije uradio s tom matricom, teško da se možemo složiti s njima, ali - ukusi

su ukusni... Za kraj priče o FF - jedno upozorenje. Još jednom napominjem da se ova igra nikada nije pojavila izvan Japana (tvorci čak tvrde da je neprevodiva). Ono što se u Sjedinjenim Državama naziva Final Fantasy II u stvarni je japanski Final Fantasy IV

### Final Fantasy III

Početkom devedesetih u Japanu je najavljena nova generacija konzola koja je u mnogome promenila koncept (ali, o tome u



A vibrant, stylized illustration featuring a woman in a red dress and a man in a red shirt, both holding swords. They are positioned on a large, circular, orange and yellow background that resembles a stylized sun or a large coin. The woman is on the left, holding a sword, and the man is on the right, also holding a sword. The background is filled with intricate, swirling patterns in shades of blue, green, and yellow. The overall style is reminiscent of traditional Japanese art, possibly a woodblock print or a modern illustration inspired by it.

Prvi deo Squarea – "fantazije" bio je čudo sam po sebi, samim tim što je bio prva ovaquela igra ikada napravljena. U njemu su začetci suh i danas dobro poznati koncepti koji će odlikovati buduća F2 ostvarenja. Kada je ova igra postigla uspjeh, razvojni tim Squarea je mogao da se opusti i potpuno slobodno iskoristi svu svoju maštu i sposobnosti u kreaciji nastava-  
ka i zaista – ništa što su od tada uradili i pridodali originalnoj ideji nije bilo loše. Štaviše, igre su postajale sve bolje i bolje, a tome je, svakako, doprinela razvijenija tehnologija. No, o tome nekom drugom prilikom. ■



...kovi koje ćete sretati, od kojih svaki ima svoju životnu priču, a što dalje bude išla istorija ovog senjala, to će sporedni likovi biti dublje životnosti i dubine karaktera. Istovremeno, ovo je prva Final

037 39 979  
063 61 121

**DUEL GAMES**

**110 DINARA VERBATIM  
+ COLOR OMOT**

Sve za Vaše konzole  
**NAJJEFTINIJE I NAJBOLJE**  
Playstation 2 konzola sa direktnim  
učinkovanjem igara (Messiah mod tip)  
— VEOMA POVOLJNO!  
**HITOVI BEZ ČEKANJA**

**6+ I POPUST**  
**PC-PSX-PSX2-DC-DVD**  
**SVE NA JEDNOM MESTU**  
**NAJJEFTINIJIA OPREMA I IGRE**

**REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE EKSPLOZIVNO**

**NAGRADNI KUPON**

**REŠENJE**

IME

PREZIME

ADRESA

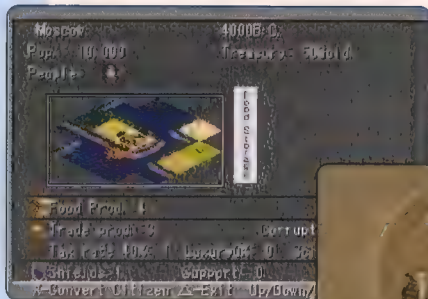
KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKO PAKET 32,  
11050 BEOGRAD 22 SA NAZNANOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVSKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

koji su dobili: Miloš Jovanović, Jagodina • Dragan Reljin, Bačka Palanka • Zoran Ignatovski, Beograd • Ilija Kocić, Niš • Želimir Đunšić, Podgorica  
koji su dobili: Bruno Kovačević, Tavankut • Rodoljub Nešić, Užice • Marko Stoičkov, Bor • Nemanja Božović, Knjaževac • Boban Brzić, Žabari


Izdavač  
System  
Zanr

Activision  
Pal  
Strategija

1 igrač  
Memorijeka karta 10 bl.


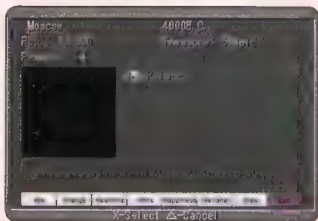
Kada govorimo o strateškim igrama u istonj industrije video igara, centralno mesto zauzima veliki mag virtualne stvarnosti, gospodin Sid Mejer, tvorac super dobrih i samim tim super popularnih serijala kao što su Civilization, Alpha Centauri, Call to Power i tako dalje. Nažalost, vlasnici konzola nisu imali prilike da se upoznaju s ovim igrama, to zadovoljstvo je bilo i ostalo rezervisano isključivo za vlasnike računara. Jedan jedini izuzetak je Civilization 2, koji se u svojoj verziji za PS pojavio mnogo godina nakon verzije za PC, pa je prošao prilično nezapaženo, kao što to obično i biva sa konverzijama. Jako mnogo igrača verovatno ni ne zna da je ova fantastična igra još od 1997. godine dostupna i u verziji za naš Sony, te smo stoga odlučili da je u RETRO rubrici prikazemo i preporučimo apsolutno svim ljubiteljima dobre strategije.

Civilization serijal je u svoje vreme bio (a i danas je) pravo otkrovenje u svetu video igara jer je doneo jedan potpuno nov koncept strateške simulacije. Prvi put vi ne upravljate samo vojskom jednog naroda ili samo gradite njegove gradove, ovde pored toga kontrolirate i njegovu politiku, kulturu, nauku, uopšteno gledano, njegov celokupan prosperitet i to od njegovih najranijih početaka (kamenito doba) sve do sadašnjosti. Takva koncepcija nameće jedan potpuno drugačiji igrački interfejs koji na početku izgleda grubo i neprikladno, ali se po navikavanju stiče bolji osećaj nego u bilo kojoj drugoj igri. Civilization 2 je jedina potezna strategija koja će sa svojom dinamičnošću (ne, ne, nije greška) naterati da bukvalno ustanete iz stolice u kojoj sedite i počnete da se

poput kakvog velikog vođe vrtite po sobi, polako spremajući svoju državu za rat. Odmah vam moram napomenuti da ova igra traži svu vašu pažnju, ona će vam se usaditi u mozak i odatle neće mrdati sve dok je uspešno ne okončate, biće vam u mislima konstantno, i kada je igrate i kada je ne igrate. Moram priznati da sam jednom, pišući, uhvatio sebe kako mi ruka sama crta jednu od mapa iz Civilizationa: granice država i glavne gradove. Ne, ovo nije moždani bolost, ovo je nešto što će vas zabaviti kao ništa do sada samo vodite računa da je igrate za vreme raspusta

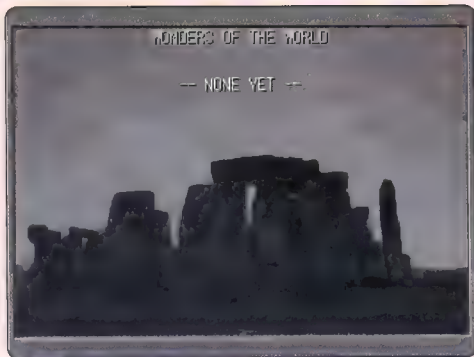
godišnjeg odmora kako biste izbegli popravne ispise ili, ne daj bože, otkaz. Dakle, na samom početku će od vas biti traženo da konfigurišete parametre partije kojih ima zaista mnogo, ali ih sve vam treba pročitati i podesiti onako kako vama odgovara. Od vas će prvo biti traženo da kreirate svet u kome će sve odigravati. Možete podesiti nivo

veličinu, odnos kopna i mora, klimu i slične stvari. Zatim na redu nivo težine i nivo aktivnosti varvarskih plemena. Nemojte biti prepotentni i podesite ove parametre na easy, jer je Civilization 2 jedan od onih igara koje se nedeljama uče te vam sigurno biti dovoljno teško i najlakšem nivou težine. Kada ste sve to završili, treba da odaberete narod koji želite da vodite i njegovog vođu, to jest lik koji ćeće voditi. Prisutne su civilizacije iz najrazličitijih vremena i delova sveta koje će se u vašoj partiji možda sresti iako u stvarnosti nikada nisu. Dakle, po pitanju mapa ne očekujte realnost - dešavaće se da se Cezar bori protiv Lenjina, Asteci sklapaju pakt sa Egipćanima i tome slično. Možda vam sada izgleda glupo, ali videćete da uopšte

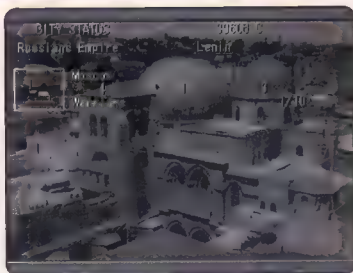


nekad bilo...





ne smeta. Kada bi mape bile realne, sve bi bilo mnogo manje zanimljivo (jer bi se uvek znalo šta je gde). Pri tom će se dešavati da neke civilizacije koje su u istoriji nestale ovde opstanu, jer ste im vi u tome pomogli. Tako su Rimljani pod mojim vođstvom uspostavili nuklearnu diktaturu nad ostatkom sveta i pretnjama ratom porobili primitivnije narode koji nisu mogli ni izbliza da pariraju mom nuklearnom arsenalu. No, dok dodete do nuklearki, podmornica, tenkova, špijuna i ostalih sličnih sredstava "ubediavanja" protivničke diplomatije, moraćete dobro da se pomučite. S obzirom na to koju ste civilizaciju odabrali na početku, imate nekoliko dostupnih znanja, uglavnom izgradnju puteva, sistema navodnjavanja i primitivnih vojnih jedinica. Dostupna vam je samo jedna nomadska jedinica koja treba da osnuje glavni



grad vaše buduće imperije. Najbolja mesta za gradove su pored reka, plodnih nizija ili pored mora. Kada ste jednom osnovali grad, možete odmah početi sa izgradnjom primitivnijih građevina kao što su barake ili pijace, ili pak početi sa pravljenjem vaših prvih borbenih jedinica pomoću kojih ćete istraživati mapu i pljačkati inferiorna varvarska plemena. Svaka od jedinica u ovoj igri je prikazana ikonicom tako da na prvi pogled ekran izgleda kao skup

brežuljaka, ikonica i kvadratića, ali ćete vremenom u svemu tome početi da stvarate odvažne vojske, velika prostiranja i gradove - samo treba imati malo mašte. Dakle, kada malo sreditte svoj novoosnovani gradić, možete se upustiti u istraživanje okoline i osnivanje novih gradova, izradu puteva i njiva koje će zadovoljiti prehrambene potrebe vaših građana. Kako vremenom budete napredovali, sretaćete se i sa drugim narodima, dok će se na kraju cela Zemlja izdeliti na države sa jasno utvrđenim granicama. Tada do izražaja dolazi diplomatija koja je, kao i gotovo sve u ovoj igri, toliko kompleksna da ni ceo Bonus nije dovoljan da se opiše - to jednostavno morate sami iskusiti. Kada diplomatija zakaže, sila pomaže, normalno u slučaju da ste vojno superiorniji od svog protivnika. Kako biste uvek bili znatno nadmoćniji od svih suparnika, treba da se trudite da što više ulažete u nauku, jer će vam novi izumi automatski dozvoljavati i izradu novih jedinica, sve jačih i preciznijih. Ali, budite oprezni, jer ukoliko se previše bacite na nauku, oneraspoložićete stanovništvo i može se desiti da dode do revolucije. Opšte pravilo je - što više rada, to više nezadovoljnih, što više džabalebarena i zabave, to više lojalnih građana, pa je sva poenta u stvari u tome da ovo pažljivo izbalansirate tako da i narod ostane srećan i država jaka, a kraljevski trezor, razume se, pun. Da vam taj zadatak ne bi bio preterano težak, tu su vaših pet savetnika (ministar nauke, trgovine, vojske, za unutrašnje poslove i za spoljašnje poslove) koji su igri dali u vidu filmskih sekvenci sa pravim glumcima i koji će kako epohe prolaze menjati svoja odela i uvek će biti tu da vas nasmeju i zabave. Verovatno već imate predstavu o kakvom se ovde ostvarenju radi. Ova igra je u nedostatku boljeg izraza savršenstvo ideje i

mašte i jedino što vam umesto preporuke mogu reći jeste da je Civilization 2 uz Metal Gear Solid najbolja igra svih vremena na svim konzolama. Valjda vam to dovoljno govori o tome da li treba da je nabavite...





LOONEY TUNES

Kermit



# SHEEP, DOG 'N' WOLF



E, ovaj put nešto sasvim drugačije! Dosta je više mračnih sila, vampira, čudovišta i ostalih karakondžula. Još će vaši roditelji da pomisle da nema "normalnih" igara. Da im pokažemo da ima, a i da usrećimo mnoge nesrećnike koji imaju problema, ovaj put smo rešili da "odradimo" Sheep, Dog 'N' Wolf. Malo smeha neće biti na odmet.

## LIVOO

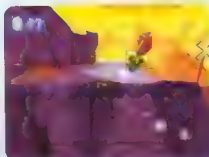
Cela priča se sastoji iz dobro poznate igre vuka i psa - "ukradi mi ovcu pa ću da ti razbijem njušku". Naravno, glumci su Ralf i Sem i stado priglupih ovaca. Vi, u ulozi vuka, ćete se preganjati sa Semom kroz 15 nivoa pokušavajući da maznete ovce i pri tom ne poginete mladi. U igri se pojavljuje još čitava gama likova koji će vas voditi, kao Patak Dača ili će biti potpuno neutralni ili vrlo opasni. Da biste uspešno izvršavali zadatke, imaćete na raspolaganju gomilu pomoćnih sredstava kao što su: raketa, dinamit, lastić, ventilator, magična flauta, fen za kosu, magnet, razni kostimi ... Pa da krenemo od početka

## LEVEL 0 (ACME TRAINING ZONE)

Udite u trening-zonu. Pratite Daču dok vam objašnjava komande. Znaćete da ste uspeli onda kada posle vaše igre krene kratka sekvenca. Sići ćete do trkačke staze i on će vam objasniti kako da pobedite u trci (imate ograničeno vreme). Da trčite brzo pritisćajte O u pravilnim razmacima - nemojte ga stalno držati jer tako ne radi. Izbegavajte kaktuse, kamenje i nikako nemo-

## Legenda kontrolera

- Inventar
- kamera ulevo
- kamera sdesno
- nevidljivost
- pogled iz prvog lica, deaktiviranje daljinskog, staza
- trčanje
- pretrka, skicija
- (traj, prečad, naruti, usmi, stav, sketvra)
- kretanje
- mapa
- pauza/opcija
- inventar



boNus

75

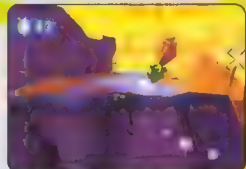




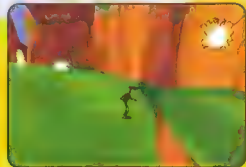
ite na razdvajanju puteva da podete za pticom-trkaticom jer ćete se po dobro poznaćom scenariju - zakucati u stenu. Idite dalje i naučićete još par trikova od Dače. Kad stignete do plavog sandučeta, udarite ga i stići će vam raketa. Upotrebite je da odletite do sledeće tačke gde vas čeka Dača. Prilikom letenja pazite da ne udarate previše često u prepreke, jer će raketa da eksplodira. Kad stignete do Dače, pritisnite X da sletite. Pratite ga do prvog pravog nivoa.

### Nivo 1

Da biste znali šta da radite, pogledajte mapu i objekte koji vam stoje na raspolaganju. Ako vam nešto nije jasno, pitajte Daču. Kad se nadete na otvorenom, predite most



Uvek pročitajte tablu sa znakom pitanja - dobićete korisne informacije. Ovde piše "Opasno, most je samo za jednu osobu". Vi treba da prenesete ovcu, a to su dve osobe... Primaknite se Semu, ali setite se Dačinih reči "pratite Sem-metar da znate da li ste mu blizu i koliko je opasno". Prišunajte se i ukradite ovcu iz njegovih leđa.



pa je odnesite do Gice farmera i ostavite je tamo. Gica će vam reći kako Semove ovce obožavaju da jedu zelenu salatu. Iskoristite to tako što ćete ostaviti ovcu da gricka salatu, a vi ćete pokupiti ostale salate iz Gicine bašte. Idite preko mosta i poredajte salate po mostu na takvoj udaljenosti, da ovca ide od jedne do druge.



Da je daljina prava, znaćete kad postoji ikona salate u donjem levom uglu. Sad odnesite ovcu

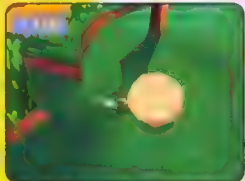
do prve i pretrčite preko mosta. Dok ona polako dolazi, vi nadite sanduče i naručite dinamit da razbijete stene koje vas sprečavaju da dođete do belog kruga u koji treba da spustite ukradenu ovcu.



Kad ovca pređe most odnesite je tamo i to je kraj.

### Nivo 2

Pored vas je sanduče, pa odmah naručite ventilator. Izgurajte stenu koja vam zatvara put



i idite do Dače na kratak razgovor. On će vam pokazati jednu novu veštinu - sakrivanje u žbunu. Posle razgovora ponudiće vam da vežbate kako se to radi. Prihvatite vežbu i pratite ikonu u gornjem desnom uglu, Dačinu glavu koja se okreće. Možete da se krećete samo kada ne gleda u vašem pravcu i tako vas neće videti. Pri tom koristite šunjanje. Pokupite ventilator i spremni ste da se suočite sa Semom. Pazite, ako pustite taster za nevidljivost Sem će vas uhvatiti, čak i ako ste u žbunu!



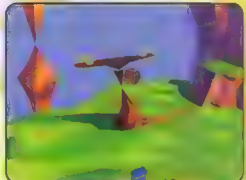
Prođite mu iza leđa i skočite na stazu koja vodi do drugog sandučeta (pogledajte mapu). Naručite ovčiji parfem i vratite se nazad do prolaza u ogradu. Spustite parfem i uključite ventilator.



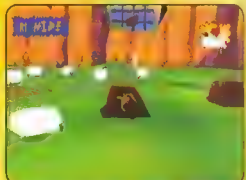
Ovca će doskokutati do vas. Isključite ventilator, pokupite parfem i uzмите ovcu i odnesite je do prekidača. Popnite se na lift, a radoznala ovca će da uradi ostalo. Procunajte koliko pokupite salatu iz bašte, pa je poredajte od mesta gde stiže lift do klackalice. Sad sidite dole pa stavite ovcu na lift i pritisnite prekidač. Ovca se sići i jesti salatu, a vi se popnite oko i uzмите je i stavite na bliži kra klackalice i popnite se na laticu iznad. Gurnite stenu i ovca će odleteti pravo u centar kruga. Uđite za njom i završili ste nivo.

### Nivo 3

Naučite od Dače novu veštinu. Ako hoćete da budete dobri u tome, vežbajte malo sakrivanje iz kamenja. Kad uvežbate kako treba (Dača će pokušati da vas vidi) naručite iz sandučeta raketu i dinamit. Oni će sleteti na vrh visoke klackalice. Idite desno do malog brdašceta, pa skočite na malu klackalicu i upotrebite je kao mostić da pređete preko. Idite levo dok ne stignete do stene koju treba da gurnete. Ona će se otkotrljati i srušiti ono što vam treba.



ali sklonite se sa mesta gde stojte, jer će se vratiti na svoje mesto! Prođite do iverice i dobro osmotrite šta ima sa druge strane li pogledajte mapu. Treba da upotrebite raketu i da odletite do mesta gde se nalaze prekidači i bašta sa salatama. Pokupite salatu i idite po ovcu. Odmah će vam trebati novo-naučena veština sakrivanja. Idite od kamena do kamena, dok ne stignete do poslednjeg. Ostanite sakriveni i uzмите salatu i držite je u ruci.



Sačekajte da vam ovca pride i vratite se nazad, a ona će ići za vama. Odvedite je do najbližeg prekidača pa trčite brzo do lifta da se popnete na drugi nivo. Naručite gumenu traku i da je uzмите skočite na klackalicu, a stena će vas odbaciti do trake. Skočite dole i odnesite ovcu do iverice provalije. Razapnite traku između dva drveta, postavite ovcu i ispalite je na drugu stranu.

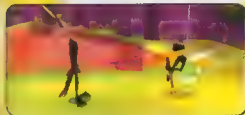




Onda to isto uradite sa samim sobom, pa uzмите ovcu i odnesite je do kruga.

#### Nivo 4

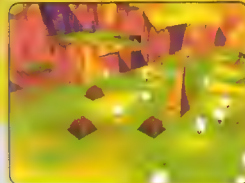
Odmah na početku, Dača će vam pokazati moći čarobne frule.



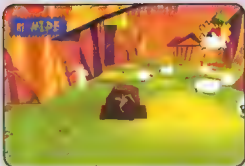
Sa njom možete da hipnotišete neki lik i da ga odvedete gde vam je volja. Idite do najbližeg sandučeta i usput izbegnite bika. Nemojte ga uznemiravati dok spava, pa pokušajte da ne gazite po suvom lišću ili skačite do sandučeta, izaberite šta vam je lakše. Naručite flautu, pokupite je i bežite. Skočite u vodu pa plivajte do druge strane. Usput izbegavajte ajkule, tako što ćete roniti ili plivati, zavisi gde se one budu nalazile.



Kad stignete na drugu stranu, sakrijte se u žbunje i predite na drugu stranu. Pazite da vam ovce ne pojedu skrovište. Na drugoj strani imate brdašca po kojima treba da se penjete i da preskočite na drugu stranu do sandučeta.



kako bi mogli da naručite ventilator. Idite dole da ga pokupite i budite blizu zida da Sem ne može da vas vidi. Igrajte se skrivalice iza 3 lamena da stignete do ventilatora.



Uzмите ga i vratite se nazad, pa iskoristite priliku kada Sem ne gleda u vašem pravcu, da mu pridete iza leđa. Aktivirajte flautu da ga hipnotišete, pa ga odvedite da stane na prekidač.



Kad mu stena padne na glavu trčite do ovce koja je najbliža vodi i uzмите je pa je odnesite do splava. Upotrebite ventilator da pokrenete splav. Pazite, ovca kao jedno izrazito glupo stvorenje će pokušati da skoči u vodu gde će je pojesti ajkule. Zato morate da stojite ispred nje da joj zaklonite vidik i da upravljate splavom, tako što ćete se okretati leđima u pravcu kretanja splava. Nije teško, brzo ćete se snaći. Kada stignete na početak, uzмите ovcu iznesite je na suvo. Još samo treba da je unesete u krug, ali tu je bik. Šunajte se kao na početku i pazite na suvo lišće

#### Nivo 5

Čekaju vas teške muke. Opet treba da koristite flautu, ali Sem je naučio štos - zapušio je uši da ne čuje zvuk. Pošto nećete uspeti da ga hipnotišete.



on će da vas petardira nazad na početak i u međuvremenu će postaviti mine.



Idite do prve stene iz koje možete da se sakrijete i tu sačekajte da se Sem pojavi. Čim pođe nazad, krenite za njim, naravno šunajući se. Pratite ga u stopu i kad stignete do ulaza u deo koji je čuvao, udite.



Stići ćete do zaleđenog Dača. Spustite ovcu i proverite na mapi gde se nalazi sandučić sa fenom za kosu. Idite do njega i pokupite fen, pa se vratite i odledite Daču da bi vas naučio kako da deaktivirate mine.

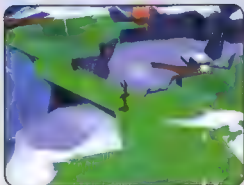


Usput pokupite i salatu. Pošto vam je objasnio, idite do dve mine koje vas sprečavaju da prođete sa ovcom. Kad nestane prsten oko mine, pridite joj i pritisnite X. Pojaviće se kontrole mine. Pratite zeleno svetlo, jer dok ono sija pokazće vam sekvencu za deaktiviranje mine. Kad sekvenca prestane i svetla počnu naizmjenično da rade, ponovno odbrojavanje će izazvati eksploziju ako ne ponovite sekvencu pravilno i to uradite u pravom trenutku. Kada deaktivirate minu možete da je uzmete. Pokupite ih i odnesite ovcu blizu klackalice. Da biste se popeli, deaktivirajte još dve mine na stapenicama

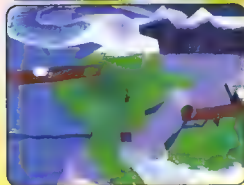
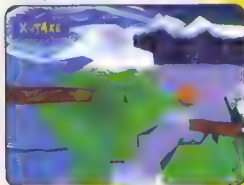


Sad stavite ovcu na klackalicu, ali tako da bude okrenuta leđima ka mestu gde će da padne stena





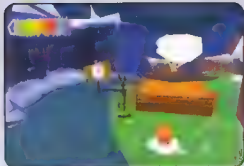
Popnite se gore do sandučeta i idite do druge klackalice. Popnite se na nju i poredajte salatu od sredine ka vama, da ovca ne bi upala u jezero. Ako ste je okrenuli kako treba, kad gurnete stenu i ovca padne na drugu klackalicu, videće salatu i prići će vam



Uzmite je i idite do zaleđenog tobogana. Spustite se na drugu stranu. Kontrolišite klizanje da ne padnete u jezero



Na drugoj strani imate katapult kojim ovcu treba da prebacite u krug. Pre ovce, na njega stavite kamen, da biste podesili daljinu. Kad je podesite, stavite ovcu i ispalite je



Da biste ispalili sebe do ovce, popnite se na katapult sa stenom u rukama i ispuštite je na prekiđač.

#### Nivo 6

Ovaj put nema Dače da vam daje instrukcije pa ćete morati da se snalazite sami. Naručite metal-detektor, koji će upasti u tunel. Pomerite veliku grudvu do ivice i sa nje skočite do drugog sandučeta.



pa naručite kostim ovce. Situacija je sledeća: opasno ćete da se iznervirate, jer nećete moći da skočite ako grudvu ne namestite na pravo mesto. Gurnite je do kraja staze i što bliže sandučetu, pa probajte odatle. Namučićete se, ali pomoći nema - morate da skočite gore. Kad naručite kostim, pašće na još višu poziciju. Sidite dole i gurnite grudvu pored platforme sa kostimom, pa skočite i uzмите ga

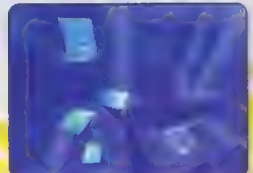


Vreme je da se vratimo detektoru metala. Idite do mesta gde je upao, pa skočite za njim. Pokupite ga i klizajte se do kraja. Predite i malu prostoriju i deaktivirajte i pokupite minu pa je stavite pored providnog zida. Gurnite blok prema njemu da eksplodira i napravi prolaz



Udite i idite desno pa deaktivirajte još jednu minu i pokupite je. Vratite se po blok i ugura-

jte ga u novu prostoriju i gurnite ga na prvu minu. Kad razbijete zid gurnite ga napred. On će nagaziti na prekiđač i otvoriti vrata. Trenutno vam to nije bitno pošto ne možete da prodete do njih. Treba da srušite još zidova sa leve strane. Deaktivirajte minu i premetite je skroz levo, pa dogurajte blok do nje. Kad srušite i taj zid, morate ponovo da vratite blok na prekiđač. Popnite se po blokovima koji vode do izlaza i iskočite napolje.



Idite u minsko polje i aktivirajte detektor. Kada se svetlo upali, promenite pravac



Kad dođete na drugu stranu, isključite detektor i obucite kostim ovce. On će vas videti kada budete prilazili ovcima, ali ne brinite, samo će vas odneti do ostalih ovaca.



Kad budete blizu ostalih, zablejite i jedna ovca će vam prići. Nju treba da odmetete i to tako što ćete je provesti kroz minsko polje po svojim tragovima, pošto ne možete da uključite detektor. Nemojte da idete prema minskom polju, kada Sem gleda u vas - može da posumnja. Kroz minsko polje prolazite šunajući se da biste išli potako.



Kad izađete, idite pravo prema pećini. Skinite kostim i stavite ovcu na blok, pa ga gurnite



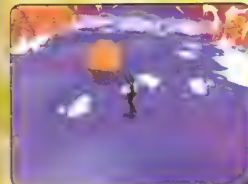
Idite pored zida i prođite sa druge strane. Gurnite drugi blok da pride do zida. Sada ste napravili stazu oko zida. Prenesite ovcu i uđite u prostoriju sa strane, i stavite je pored kapije. Uđite u prostoriju gde je prekidač, obucite kosim i stanite na njega pa zablejite. Ovcu će ući za vama. Skinite se, uzмите ovcu i sidite dole, pa je stavite na levi prekidač. Na desni gurnite blok.



Tako ste otvorili obe kapije. Idite do drugog bloka i gurnite ga, pa na njega stavite ovcu i gurnite ga nazad. Brzo stanite na prekidač da može da prođe do kraja. Idite za njom i uzмите e i stanite sa njom na krug.

## Nivo 7

Pridite blizu rupe i pustite da vas usisa. Izbacite vas na dugom ostrvcu. Pridite do zaleđenog vodopada i sačekajte da budete izbačeni u vis, pa se zadržite na višem nivou. Sad izbegavajte usisavanje da ne gubite vreme bez potrebe. Idite do stene i gurnite je na centralnu rupu,

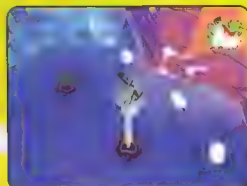


pa prođite dalje do sandučeta da naručite kišobran. Vratite se do kamena i pogledajte mapu. Videćete strelicu koja pokazuje put do Sema. Putovaćete tako što ćete pustiti da vas gejzir izbaci u vis i korišćićete kišobran da ne padate dole. Ako počnete da propadate primaknite se gejziru i odbacite vas u vis. Pruskažite skok i Ralf će otvarati i zatvarati kišobran da malo dobije na visini.

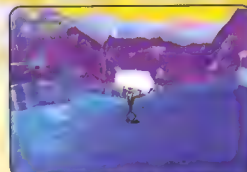


Idite pažljivo od gejzira do gejzira i na kraju skočite na zemlju skroz levo, da vas Ralf ne bi video. Pustite da budete usisani i kad izadete skočite napred i šunajte se iza Semovih leđa

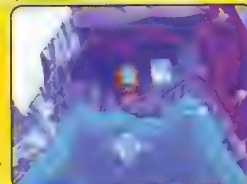
dok ne pređete na drugu stranu. Verovatno će vas nekoliko puta uhvatiti, ali ne gubite nadu. Kad pređete okrenite se i pogledajte oko sebe i videćete nekoliko rupa koje usisavaju. Idite do leve i naći ćete se usred stada ovaca.



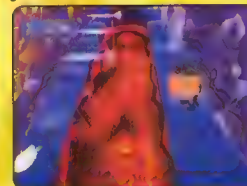
Uzмите jednu ovcu i idite do rupe pored ledenog zida. Ona će vas odvesti na sigurno. Sad idite desno i idite do sandučeta i naručite fen za kosu, pa idite za njim. Uzмите ga i idite do stene pa je gurnite do rupe u zidu koja usisava. Ujedno ćete osloboditi rupu u koju treba da budete usisani i tuda ćete otići kod svoje ovce. Sad uzмите ovcu i zajedno sa njom skočite u vodu.



Ne, nisam pobudio, slobodno to uradite i Daća će vas izvaditi napolje, pošto radi kao operater na dizalici.



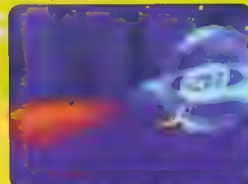
Izvcite se iz kocke leda i upotrebite fen da otople ovcu. Uzмите salatu ako već niste i poredajte je po prolazu. Primaknite je maksimalno do gejzira. Kada ovca počne da jede, idite na drugu stranu i gurajte stenu tako da zapuši rupu i prekine gejzir kako ovca ne bi bila gurnuta u ambis.



Možete da presačete gejzire tako da lepno rasporedite salatu. Kada prođe pretposlednji, zatvorite poslednji i prođite do nje i odnesite je u krug.

## Nivo 8

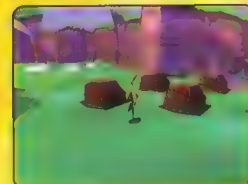
Popnite se uz lozu i naručite i pokupite seme i magičnu štopericu. Idite do mesta gde raste salata, pa se pomoću štoperice vratite u prošlost. Videćete mesto gde može da se posadi seme pa to i uradite i vratite se u sadašnjost.



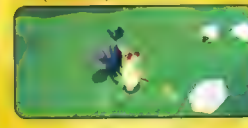
Na tom mestu je veliko drvo. Popnite se i pokupite salatu, pa se opet vratite u prošlost i uzмите seme. Posadite ga par koraka dalje, na mestu gde se u sadašnjosti nalazi klackalica. Vratite se u sadašnjost i popnite se na drvo i skočite na klackalicu.



Ona će vas odbaciti preko vode. Vratite se opet u prošlost i pomerite stenu, tako da kad se vratite u sadašnjost možete da ih koristite kao zaklon.



Kad pokušate da gurnete prvu stenu, pojavice se zmaj i potprašice vas. Da ga se rešite, idite u vremenski vrtlog i on će ući sa vama. U sadašnjosti će pokušati da napadne ovce, ali će Sem da ga petardira i tako vam ga skine sa vrata (hvala Seme).





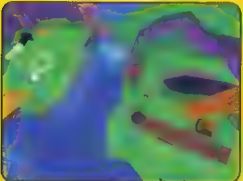
Sad se vratite i razmestite stene, ali se čuvajte lave. Ne zaboravite da peti kamen koji se nalazi na drugoj strani odgovarate do kraja. Kad završite, vratite se u sadašnjost. Koristite kamenje kao zaklon i idite do najdaljeg pa pomoću salate privucite ovcu da ide za vama.



Ođvedite je do klackalice pa je uzmite u staviu na jedan kraj. Skočite u vodu i plivajte do drveta, pa se vartite u prošlost i uzmite seme. Siedi vam prvi susret sa Shermanom. Bežite, ali će vas verovatno uhvatiti. Pritiskajte X da se izvučete iz zagrljaja. Kad uzmete seme, vratite se u sadašnjost. Sa vama će na žalost ili srećom krenuti i Sherman.



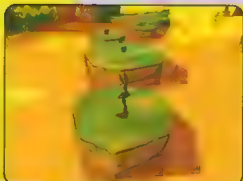
Predite most da stignete do mesta gde je bik i skočite u vodu pa izađite kod klackalice. Pošto je Sherman crven, a bika ta boja izrazito nervira, njih dvojica će se lepo bavljati. Još jednom idite u prošlost i posadite drvo i vratite se u sadašnjost. Popnite se uz drvo do stene na platformi i gurnite je na klackalicu da prebacite ovcu na drugu stranu.



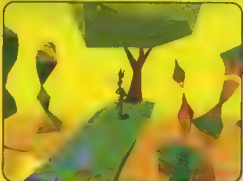
Prepivajte do nje i pošto je bik zabavljan odnesite je u krug.

### Nivo 9

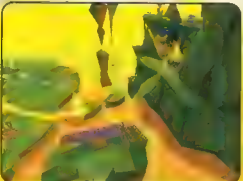
Deaktivirajte minu i uzmite je. Ne dirajte temperane mine, jer ne mogu da se deaktiviraju i ne trebaju vam.



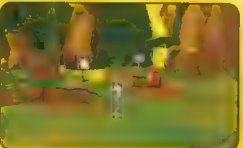
Pazite na obične mine! Idite do poštanskog sandučeta i naručite lastiš. Uzмите ga i popnite se uz lozu. Idite do drveta koje stoji desno, pa zakačite lastiš za njega.



i skočite dole da dođete do sandučeta. Pazite se krokodila! Kad naručite daljinski upravljač, lastiš će vas vratiti do drveta. Sad idite do drveta pored koga se nalazi mina i deaktivirajte je. Zakačite lastiš i uzmite daljinski. Pokupite lastiš i idite dalje dok ne stignete do Dače. Pronađite i pokupite robota i stavite ga na klackalicu. Popnite se iznad klackalice i skočite da prebacite robota do lifta.



Sad upotrebite daljinac i postavite ga na lif, pa aktivirajte prekidač koji ga pokreće. Pomoću robota izvršite naručivanje i pokupite zečji kostim, pa robota spustite dole. Obucite kostim i krenite prema ovcima i Semu. Dača će vam namestiti zvrčku tako što će da okrene znak i proglasi sezonu lova na zečeve. Pošto vas Elmer spuca jednom, vratite se do znaka, okrenite ga da pokazuje patku i postavite minu pored nje.



Obucite kostim i Dača će ponovo krenuti u akciju i naleteti na minu. Ha! U kostimu zeća

idite do Sema i stanite iza njega. Skinite kostim i uzмите daljinski i pokrenite robota. Krenite da uberete salatu.



Sem će se na trenutak zbuniti i to iskoristite da deaktivirate robota, ostavite daljinski, uzмите ovcu i stavite je iza mesta gde je Sem stajao. Ponovo obucite kostim i idite do loze.



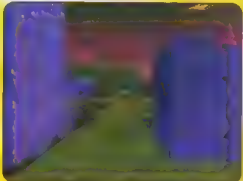
Skinite se, popnite se i zakačite lastiš za drvo. Skočite i pokupite ovcu pa je odnesite u krug. Da biste se popeli, moraćete da sa jedne loze preskočite na drugu, ali to nije problem.

### Nivo 10

Ovo je nivo koji će vas, ako već nije, dovesti do ludila (znamo pouzdano). Počinje kao vrlo lagan, da bi se izrodio u veliku komplikaciju. Ali ne očajavajte, tu smo da vas uputimo. Dakle naručite i uzмите teglu za med. Čuvajte se topa na kolicima, puca bez upozorenja.



Da biste bili sigurni krenite se po senci. Idite levo i naći ćete top. Upotrebite ga da pogodite levu kočnicu, da bi naterali pčele da pređu na drugu.



Sada treba da pogodite desnu košnicu iz pčele predu u onu iza Semovih leđa. Da biste to speli, treba da pomerite kolica sa zakrivljenim ivama, tako da iz tog topa pogodite desnu košnicu, koju inače ne možete da gadate direktno



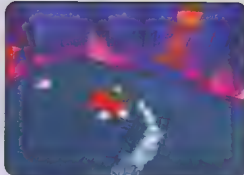
Mošto ste preselili pčele, idite do krakalice. Postavite teglu na jednu stranu (desnu) i idite na drugu, da je odbacite blizu Sema



Sada treba da namestite još dvojica kolica sa lovinama. Gurnite napred kolica koja se nalaze između dva kamena



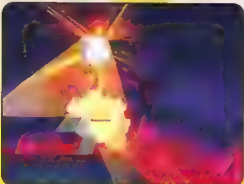
Namestite ih da stanu na prekidač koji otvara kapiju. Idite levo do drugih kolica i dogurajte ih blizu ovih prvih. Sada ova sa prekidača sklonite u pravcu topa i opalite. Ne zaboravite da pre toga sklonite sa putanje duleta ona prva kolica, jer će vam dule udariti u košnicu! Pčele će da napadnu Sema jer ste ga polili medom. To je trenutak kada treba da ukradete ovcu. Predite preko mostića i otvorite tajna vrata tako što ćete da stanete na jedan prekidač, a ovca na drugi. Trčite celim putem, sami naravno do kruga. Ponovo ćete se sresti sa Šermanom. Sada vas čeka vrlo komplikovan zadatak. Ovcu ne možete da prenesete do kruga, jer ne možete da preskočite sa njom toliku razdaljinu. Dakle, treba vam most. Jedino što ovde može da vam posluži je Šerman, a on baš i nije spreman na saradnju. Znači da ga nekako morate naterati da padne i da vam malo vremena. Ukratko, Šermana morate da onesvestite, a to ćete uspeti ako budete trčali u krug oko njega.



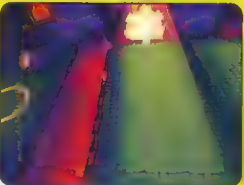
Pa srećno vam bilo! Trčite prema njemu i uskladite vaš skok sa njegovim. To bi trebalo da ga spreči da vas oduva svojim udarcem. Kad mu pridete blizu pokušajte da vas zgriječi. Tada trčite oko njega i pazite da vas prati samo očima! U suprotnom gubite vreme - on neće pasti. Možete da trčite u smeru suprotnom od kazaljke na satu, i to bi trebalo da bude brži način. U svakom slučaju trebate vam mnogo prakse da vam ovo uspe. Prvi put će biti u nesvesti 30 sekundi



To je dovoljno vremena da uzmete ovcu i stavite je na prekidač. Odmah zatim skočite na desnu lopaticu da bi se točak pokrenuo. Moraćete to da uradite nekoliko puta da dijamant dovedete do sredine. To će izazvati pojavu svetla.



a na tabli piše da se Šerman toga plaši. On će pobeći na drugi kraj i opet vas sve čeka ispočetka i to dva puta. Jednom će biti onesvećen 20, a drugi put samo 15 sekundi, pa računajte sa tim! Prinesite ovcu bliže prekidaču, ali pazite da je Šerman ne "oduvu". Kada poslednji put pustite svetlo on će pasti preko ivice i napraviti most do vašeg cilja



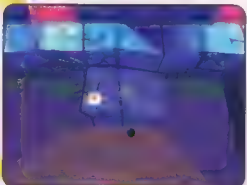
Predite preko njega i to je kraj.

## Nivo 11

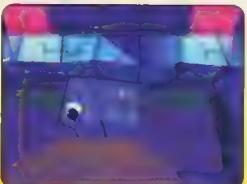
Naručite magnet i štap za pecanje i pokupite magnet. Idite do topa i raspalite po krokodilu.



Kada ga pogodite, upotrebite ga kao trambulinu da preskočite kod Dače. Sada možete da pokupite štap. Dača će vam objasniti kako da štap kombinujete sa nekim predmetom. Vratite se nazad i pokupite dule koje leži usamljeno. Odnosite ga blizu prekidača, ali ga stavite sa prednje strane



Nadižite stepenice i popnite se do njega, pa kombinujte štap i magnet. Sada "upećajte" dule i spustite ga na prekidač, kako bi vrata ostala stalno otvorena



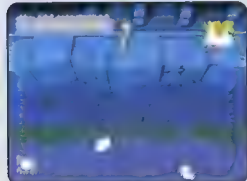
Sidite dole i udite. Odmah se popnite na blokove i idite do kraja. Upotrebite štap i magnet da naterate mnu da eksplodira



Onda skočite do e i pokupite sa atu. Uzmite štap i zamenite magnet sa salatom. Pridite blizu ovaca po gornjoj ivici i namestite se paralelno sa ovcama, odmah desno od Sema. Spustite



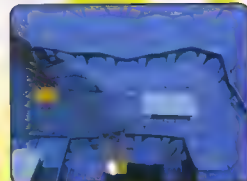
mamac i odvedite ovcu do tastera da vam otvori vrata.



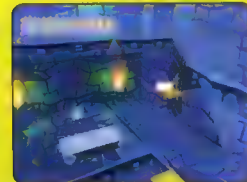
Kad su vrata otvorena, idite do iznad poslednje ovce i namamite je do otvorene kapije. Zatim predite unutra pa spustite mamac da ovca uđe. Odvedite je do čoška. Sad skočite dole, ali je ne uzimajte, jer ne možete da predete sa njom preko. Vašu težinu mostić neće izdržati. Zato predite sami pa je namamite pomoću salate. Sada je uzmite i spustite na platformu lifta



Upotrebite traku za trčanje da podignete platformu.



Naručite daljinski pa na drugu traku stavite salatu, bliže levoj ivici. Donesite ovcu i stavite je da trči pa skočite na drugu platformu da vas podigne gore. Uzmite daljinski i robota i skočite dole. Stavite robota na traku umesto ovce. Aktivirajte robota da diže platformu kako biste se zajedno sa ovcom popeli gore.

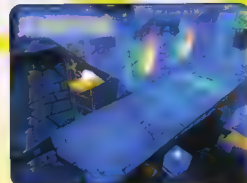


Ne zaboravite da pokupite svu salatu. Ostavite je u prostoriji pored i vratite se pa opet montirajte magnet na štap i "upecajte" robota. Stavite ga na traku i naterajte ga da vas prebaci

pokretnim mostom na drugu stranu. Ako vam padne na pamet da povedete ovcu, odustanite od toga, pošto će prelazak dugo da traje a tupava ovca je nestrpljiva, pa će skočiti u ambis. Postavite salatu pa se vratite nazad i stavite ovcu na platformu, pa je vi prebacite na drugu stranu. Vratite platformu pa postavite robota da prebaci vas. Sada se vi popnite na traku i navedite robota na platformu, pa ga prebacite do vas. Stavite ga na traku u drugoj prostoriji i zajedno sa ovcom stanite na platformu. Aktivirajte robota i kada se platforme poravnaju, predite sa ovcom na drugu, a posle i na treću (081).



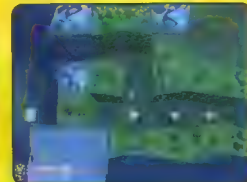
Sa treće platforme idite dalje i postavite ovcu na lift. Upotrebite daljinski da vratite robota u prethodnu prostoriju. Upotrebite štap i magnet i "upecajte" ga pa ga odnesite i spustite na blok gde se nalazi prekiđač. Pridružite se ovci na lifu i pomerite robota na prekiđač



Odnesite vašu ovcu u krug.

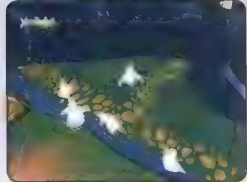
## Nivo 12

Imaćete posla sa duhovima, pa zato odmah naručite usisivač za duhove i ovcu na naduvavanje. Pokupite usisivač i 5 baterija da bi mogli da ga pokrenete



Nemojte gubiti vreme na usisavanje svih duhova koji se pojave. Dovoljno je da usisate samo one koji vam smetaju da idete dalje. Pronađite ovcu na naduvavanje i naručite kostim duha. Pronađite ga i pokupite i njega. Sada idite levo od poslednjeg sandočeta do mesta gde su 3 duha zajedno. Pročitajte tablu i obucite svoj kostim duha. Kad uđete među njih, pozdravite

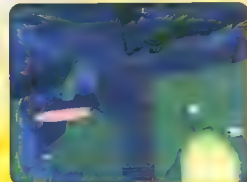
se sa "BOO" inače ćete biti spaljeni munjom



Ako sve prođe kako treba, oni će vas odneti do podjuma za igru. Sada treba da odigrate ples sa njima da bi vas primili u društvo. Pratite u gornjem desnom uglu ritam, i kada u osvetljen prostor dođe oznaka tastera - pritisnite ga



Treba da odigrate 4 igre i konačno će vas ostaviti na miru, pa možete da odete do Sema. Naručite i uzmite daljinac. Pokrenite robota i postavite ga na jedan kraj klackalice. Da biste ga stavili na klackalicu, stanite na jedan kraj da se spusti dole, dovedite robota i naterajte ga da skoči. Zatim skočite na drugi kraj klackalice da prebacite robota blizu Sema

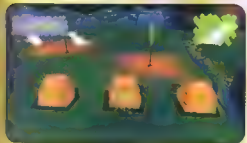


Dovoljno je da izvedete dvostruki skok, ne morate se peti na stenu iznad. Ponovo aktivirajte robota i odvedite ga da ubere salatu pomoću nje odvede ovcu do platforme. Pazite da ga ne osvetli reflektor. Kada je ovca na platformi, stanite sa Ralfom na prekiđač pored ograde. Kada se platforma podigne, opet aktivirajte robota i odvedite ovcu do prekiđača na gornjem nivou. Sada robot treba da skoči do e i uzmete salatu od njega. Popnite se na platformu, a robota navedite da zgazi prekiđač kako bi vas podigao gore. Pokupite još dve salate spremite se za vrlo precizan rad. Jednu salatu ostavite izvan druge rešetke (koja još nije pala). Uđite i stanite na prekiđač i mahnite ovcu sa salatom da uđe. Kad uđe sačekajte da stane na prekiđač i pusti vas napolje. Odmah izađite stanite na prekiđač da joj otvorite put do salate koja je napolju. Kad izađe napolje, skočite do e i idite do platforme spustite je pa se popnite gore. Uzmite ovcu i iznesite je u prostor gde se

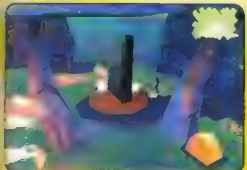
na zvez duhovi. E, sad je napeto. Čim izadete napolje, duhovi će vam oduzeti ovcu i kostim i ispratit vas u kavez, jer će početi da misle da ste opet došli da pojedete njihovo božanstvo - ovcu



Umećem, daljinski je još kod vas, pa dovedite vašeg vernog robota do kaveza i navedite ga da stane na prekiđač i spusti vaš kavez dole. Zatim ga popnite na rampu, pa preko kaveza do drugog prekiđača. Njega samo taknite da se kavez malo digne gore i opet predite preko njega do trećeg prekiđača. Treći takođe samo dodirnite i odmah skočite na kavez da vas podigne do ovca. Uzmite ključ, spustite kavez i otvorite ga. Izadite napolje i držite se senke i koristite kamenje za sakrivanje od duhova



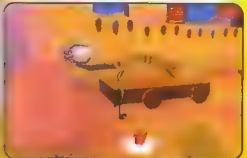
Predite do prekiđača, ali još nemojte da stajete na njega. Naduvajte ovcu i stavite je na oltar, pa spazite prekiđač da se oltar okrene i zameni ovce



Pokupite pravu i bežite koristeći senku. Idite ovce i posle samo pravo do platforme. Spustite ovcu i pozovite robota. Spustite ovcu na platformu, ali stanite ispred nje da ne bi otišla do prekiđača. Navedite robota na prekiđač, i kad se platforma podigne, uzмите ovcu i odnesite je u krug.

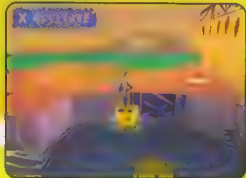
### Nivo 13

Naručite ventilator, detektor mina i ovcu na duvanje. Gadjajte krokodila katapultom



Upotrebite ga da skočite do ventilatora

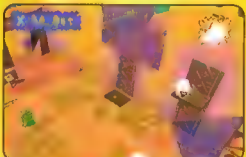
Uzmite ga i idite do reke i predite je koristeći kamenje i sanduke. Treba da stignete do vašeg sanduka. Skočite na njega i upotrebite ventilator da se odvezete blizu obale. Parkirajte se na mesto gde se nalazi platforma.



zadite i stavite kamen na prekiđač da vam podigne sanduk. Uzmite ga i odnesite ga do katapulta i ispalite ga da se razbije. Dobili ste detektor mina. Vratite se do kamena i ponesite ga do minskog polja. Pomoću detektora nađite put i ponesite kamen do prekiđača. Ponovo upotrebite detektor da nađete put do ovce na naduvavanje i do kapije koju ste otvorili. Pokupite salatu i naduvajte ovcu. Pročitajte Semov komentar na tabli (svakih 30 sekundi nosi svoje 2 ovce i ako neka fali ili ima viška - napada)



Kad Sem ode na drug. kraj, stavite ovcu na prekiđač i postavite salatu od spuštene platforme do mesta gde Sem spušta ovce. Zatim naduvanu ovcu stavite na drugu platformu, sakrijte se u žbun i stanite na prekiđač. Čim ovca skoči na platformu sklonite se sa prekiđača (pazite da Sem ne gleda ka vama). Lažna ovca će se spustiti.

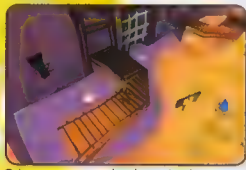


Kada Sem ode, ponovo postavite salatu tako da ovca s ide sa platforme i dođe do vas. Iznesite je iza ograde gde Sem ne može da vas dohvati. Stavite ovcu na prekiđač i postavite jednu salatu dovoljno daleko da možete da stignete da skočite na platformu kada ovca s ide sa prekiđača. Gore stavite salatu tako da ovca može da skoči sa platforme kada je ugleda. Skočite ovce i privucite ovcu da vam pride, pa idite i stanite na prekiđač. Spustite se platforma sa salatom, ovca će se popeti na nju. Sada brzo trčite do platforme sa ovcom koja se diže i upotrebite dvostruki skok. Konačno ste zajedno gore (drugi, komplikovaniji način je da

postavite salatu od Sema do prekiđača, pa će jedna ovca doći i stati na njega i kada je sem pokupi vi skočite na platformu da vas digne gore) Skočite na splav i upotrebite ventilator da odete na drugu stranu



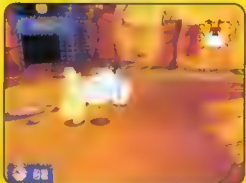
Čuvajte se duhova! Izadite na peščanu plažu i upotrebite detektor da nađete 10 novčića. Prenesite ovcu do desnog prekiđača i popnite se do zatvorskog prozora i uskočite unutra. Ostavite jedan novčić unutra, pomerite kamen i iskočite napolje. Ostavite trag novčića sve do broda gde se nalazi Sima Strahota (Yosemite Sam). On će krenuti da skuplja novčiće. Vi stanite na drugi prekiđač i kad uđe unutra - uhvatite ga



Odnosite ovcu na brod, stavite je u top i ispalite je.

### Nivo 14

Ima više načina da rešite problem koji je pred vama. Ovo bi trebalo da je najlakši i najbrži. Stanite na prekiđač da zaustavite voz. Popnite se na voz i stanite na prekiđač. Promišajte stanicu na kojoj je Sem i skočite sa voza tamo gde se nalazi poštansko sanduče. Naručite kostim i upalite crveni signal da zaustavite voz. Popnite se do sandučeta i kad se voz zaustavi, skočite na vagon pa na platformu gde je kostim pao. Uzmite ga i skočite na voz i kad stignete do Sema s idite i idite do klackalice. Obucite kostim i krenite prema Semu. Kad priđete dovoljno blizu da ovca može da vas čuje - zablejte i ona će krenuti ka vama. Nekim slučajem, stalno će da bude ispred Sema i neće mu dozvoliti da vas uhvati.



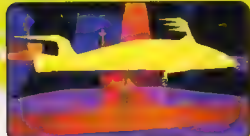
Jedino što vam ostaje je da lagano predete



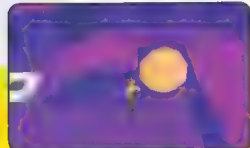
prugu i udete u krug. Sem će vas uhvatiti, ali kasno. Doduše, postoji i drugi način daleko komplikovaniji i samo ću vam reći da treba da koristite katapult, stenu, voz, a pojavice se i Ptica Trkačica. Pa ako vam se sviđa duža varijanta - izvolite.

## Nivo 15

Čeka vas odmah kraća animacija u kojoj vazemaljac Marvin stiže sa svojim brodom i prekida čestitanje. Pošto mu je nesrećnim slučajem prekinut eksperiment (ovca koju ste ispalili iz topa na nivou 13 je odletela do njega), on je došao po vas da popravite stvar.



Treba da uhvatite 10 odbeglih instant-marsovaca. Prvog ćete uhvatiti lako, uključite vaš usisivač u konektor na zemlji i jurite marsovca dok mu ne pride blizu, zatim upotrebite daljinski i on će da bude usisan. Sada idite desno u deo gde je gravitacija malo slabija. Tamo vas čekaju 4 komada za hvatanje. Nikako nemojte skakati jer ćete odleteti u svemir. Prvog od ove četvorkе ćete uhvatiti lako, isto kao onog prvog. Sledećeg hvatate tako što ćete gurnuti kamenje, tako da napravite most do njega.



pojurate ga i uhvatite. Prosto. Sledeći se nalazi među poljima snižene gravitacije



Postavite usisivač i jurite ga okolo, brzo će biti vaš. Sledeći je usamljen i okružen je crnim rupama. Da mu pridete moraćete da poletite i pritisnete trčanje da Ralf počne da "pliva". Tako ćete ga dovesti do crnih rupa i iskoristiti ih da se spustite na zemlju. Plivajte od jedne do druge, a pošto su raspoređene tako da je poslednja ispod nivoa zemlje, privući će vas i spustiti. Samo morate da pazite da vas ne uvuku u sebe. Kad konačno dotaknete zemlju, idite do platoa gde je vazemaljac i skočite, ali ne ispod rupe, nego malo pored nje i iskoristite je da se prizemljite na plato. Sad ćete lako

uhvatiti i petog vazemaljca. Ostaje vam samo da odletite do početka nivoa i tamo se prizemljite. Pošto ste počistili sve, idite okolo do mesta gde se nalazi strujna ograda. Udite u transporter i smanjite se.



Prođite ispod barijere i povećajte se. Preskočite u drugu prostoriju pa se opet smanjite i ponovite celu stvar. Prođite ispod ograde, ali se čuvajte vazemaljca.



Jer dok ste mali može da vas zgazi. Brzo se povećajte i uhvatite ga. Idite u sledeću sobu i uključite usisivač pa se vratite i popnite na platformu i sa nje preskočite električnu ogradu. Idite u sobu gde je vazemaljac i naterajte ga da se smanji i da prođe ispod ograde prema usisivaču - i čapite ga!



Sada se vratite i pokupite usisivač. Izdite napole i udite u sledeću prostoriju. Skrenite desno i uključite usisivač. Stanite na prekidač, smanjite se i idite levo. Opet stanite na prekidač i idite levo, pa ponovo aktivirajte prekidač. Budite sigurni da je vazemaljac iza vas. Idite do pretvarača i povećajte se, pa ga naterajte na usisivač. Ostala su vam još samo dvojica. Smanjite se da nastavite dalje. Idite dok ne naiđete na tri prekidača raspoređena u trougao.



Stanite na prekidač i aktivirajte se polje odmah iznad desnog prekidača. Prođite ispod i videćete vazemaljca i pustite ga da pride. Poigrajte se sa prekidačima tako da ga zarobite u prostor gde se nalazi usisivač.



Onda se povećajte i stanite na levi prekidač iz trougla da mu pridete. Priterajte ga i usisajte ga i ostaje vam još samo jedan. Vratite se u prostoriju u koju ulazite pravo od glavnog ulaza. Pretrčite preko prekidača i konektujte usisivač u pod. Pripremite daljinač i spremite se za triku. Trčite levo i samo pravo, pazite na prekidače i pazite na malu letelicu koja pokušava da vas sprži. Kad prođete ceo krug - usisajte ga, pa pokupite usisivač, stanite na prekidač i bežite levo. Idite do Marvina i predajte mu vazemaljac i to bi bilo to. Ogladajte završnu animaciju i uživajte (106, 107, 108, 109).



A za one kojima nikad nije dosta, na svakom nivou postoji sat koji treba da pronađete i da tako dobijete bonus. Ako vam je žudno kako ste završili igru a ostale su još dve ovce, da vam kažem da postoje još dva skrivena nivoa. Jedan je, da ga krstimo B1 ili PROLEĆE. Kad udete na taj nivo treba da skočite unutar tamne strane crnog zida. Drugi, B2 nivo je unutar onog nivoa gde idete kroz vreme. Da mu pristupite, treba da udete na vremenska vrata sa druge strane. Za ove nivoe vam nećemo dati rešenje, ostavićemo vama da se zabavite i otkrijete kako se rešavaju. ■



Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinite plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

**NIKAKO I NIPOŠTO  
REDAKCIJI TELEFONOM!**  
Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

**SPISAK SVIH REŠENJA  
OBJAVLJENIH U BONUS-U**  
TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3  
SILENT HILL - Broj 4  
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5  
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6  
METAL GEAR SOLID - Broj 7  
DIEGLA RESURRECTION - Broj 8  
FEAR EFFECT - Broj 9  
DINO CRISIS 1 - Broj 10  
R.E. CODE VERONICA - Broj 11, 12  
PARASITE 2 - Broj 13  
DINOSITES EVE 2 - Broj 14, 15  
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16  
EVIL DEAD HAIL TO THE KING - Br 17  
VAMPIRES COUNTDOWN - Broj 18  
ALONE IN THE DARK. Karni - Br. 19  
ALONE IN THE DARK. Alina - Br. 20  
CHASE THE EXPRESS - Broj 21  
DRACULA 2 - BROJ 22  
SOUL REAPER: LEGACY OF CAIN - 23

## MGS I KJOJOT

© Hello!

Ja sam ovde da pomognem Solid Snake-u da bi pobedio Vulcan Ravenu moraš upotrebiti Chaff grenade čim uđe u kanjon. Tada će tenk biti otkriven. Zatim, idi do tenka i na njegovu kupolu bacaj grenade bombe To je način kako da pobediš Ravenu. Sliže pomoć za Kojota. Uzmi veštačku ovcu stavi je na katapult, a zatim na katapultu se nalazi dugme za podešavanje: pritisni X. Stani na crveno (polovina dugmeta) i ovcu će odleteti na GOAL i slomi će se (veštačka ovca). Šad stavi pravu i odbaci je na GOAL tada se ti stavi na katapult i stavi veštačku ovcu na dugme, približi se kraju. Kojot će odleteti na GOAL i to je kraj pete misije. A sad meni pomoć: da li u igri Dragon Ball Z ima tajni mod?

Bart Simpson

## PSX I X

© Čao!

Javljam vam se sa neopislivim mukama. Molim vas da objavite šifre za "Tenchu 1 i 2" za PSX i "Tenchu3" za PS2.

2. Postoji li šema kako da uništim Ultimaciju u "Final fantasy VIII" i gde su note za orgulje?

3. Kako preći li disk igre "Dosiye X" ili šta treba uraditi na brodu "Tarakan"? Predrag Petrujčić

## FINAL FANTASY VII

© Odgovor Miloš Marković

Omega weapon se nalazi pri samom kraju

igre u Ultimaciju zamku i evl šta ćeš da radiš-Omega je najjače čudovište u igri i borba sa njim je teža od finalne borbe sa Ultimacijom. U zamku su sve komande (osim attack) i sposobnosti blokirane tako da ćeš morati da uništavaš bossove po zamku da bih otključao. Minimalno moraš da imaš attack, magic G.F draw, item i rusurrection da bi pobedio Omega Prodi kroz neki od teleporta ispred zamka nadi neku šumu i tu se "bildeu" dok svi likovi i G.F.-ovi ne budu imali LV100 i HP9999. Pomoću G.F. Diablosa razvij party ability mug, uključij je i kada udarš neprijatelja ukrasčim mu neki predmet, pomoću koga Quistis nauči Wave najjači limit break udarac koga u finalnoj borbi koristi Ultimacijin ljubimac najjačnji G.F. Griever. Za obnavljanje energije koristi samo Curuaga jer nju možeš beskonačno da praviš pomoću Wizard stones kojih u zamku ima puno. Kada postigneš maximum, vrati se u zamak, podeli grupu i najpre sa prvom idi levo od početne lokacije dok ne naiđeš na fontanu. Tu ostavi grupu u zelenom krugu Ova grupa će se boriti sa Omegom. Drugu grupu odvedi uz stepenice desno od početne lokacije i nadi sobu sa konopcom koji je zategnut od poda do plafona na levoj strani, povuci ga i počne da otkucava vreme. Brzo zakorači u zeleni krug pored i prebaci se na prvu grupu. Idi pravo u sledeću sobu i na mestu gde je bio ljubiciš dim stajače Omega Weapon. Pridi mu i pritisak X dok ne počne borba. Ovo ćeš vrlo teško moći da uradiš ako nemaš Party ability No enc koji ćeš bezuslovno moratu da razviješ sa G.F. Diablosom jer ona isključuje slučajne susrete u toku igre. Znači, uključij nju dok kontroliš prvu grupu i obratno da bi nesmetano došao do Omega. No enc će ti pomoći da do mile volje istražuješ ceo svet bez bojazni da će te neki ubiti. Evo još nekih dobrih fora. Udi na prvi od gore teleporta i nađi ćeš se na krajnjem istoku svetske mape uključij Party ability No enc i tumačaj kroz zeleni dok ne naiđeš Chocobo šumu. Uzmi prevoz i počni da tražiš mašini brod (crvena tačka na mapi). Na brodu ćeš moći da napuniš inventar. I sledeća fora, kada sretniš Ellone na svemirskoj stanici snimi poziciju i odigraj karte sa njom. Ona ima kartu Laguna, koju obavezno moraš da joj uzmeš jer od nje možeš da napraviš sto Hero napitaka. A sada ja da pitam.

1. Gde se nalazi Ultima Weapon?
2. Gde da nađem sve G.F. - ova?
3. Kako da aktiviram Solomon ring?
4. Šta da radim sa slikama u Art gallery? Milan

## LOGO ISLAND

© Zdravo Bonus!

Potreba mi je pomoć u igrici "Logo Island". Kada krenem da raznesem pizze po gradu i skupim novac Peperova kuća se sagradi, uđem i pizzeriju i šta onda?

Pozdrav, verni čitalac

## SPIDERMAN

© Čao!

Evo jednog velikog pozdrava za Bonus i Bonusovce, a evo i SOS za moje male problemčike.

1. Postoji li neki način da preskočim nivo na početku?

2. Spiderman (za PS2) koji je cilj na 1 nivou osim letenja od zgrade do zgrade?

Jelena Tomić

## CTR

© Čao Bonus!

U igri "CTR" ne znam kako da otvorim Nitros Oxide. Ja sam video da ste napisali da treba da se pređe igrice ili pomoću šifre drži [X] i [Z] i pritisni desno dva puta, levo, desno dva puta. Na sve moguće načine sam ukucavao i nije pomoglo, a igru sam prešao 100% i nisam dobio Nitros Oxide. Molim odgovori!

Miloš-Puhalo, Subotica

## SUKODEN 2

© Pozdrav!

Molim redakciju i drugare da mi pomognu u vezi igrice "Suikoden 2" nime osvojio sam glavni grad "Highland" u dvorcu pobedio Luciu ali mi se na putu isprečilo Hal Cinningham. U borbi sa njim ne oduzimam mu ništa energije dok on mene dobro izlema. Možete mi se javiti na broj telefona: 056/585-470. Evo pomoć za Obrenu u igri "War Craft II": Human Alliance.  
1. MBSHMT 2. HSTSHX 3. TCTCKNZ 4. HTLBRD 5. DNGLGZ 6. GRMBTL 7. TYRHND 8. BTTLTD 9. PRSNRS 10. BTRYLN 11. BTTLTL 12. SSLTBN 13. GRTPRT

Unapred zahvalan Dejan iz Zvornika

## MGS

© Tiče se svima nam drage i popularne video igrice MGS. Kada iz Tank Hangar-a odete liftom na B1 nivo, u delu pre nego što se oslobodi DARPA CHIEF, popnite se merdevinama u ventilacioni otvor i šunajte se kroz ventilaciju dok ne stignete iznad čelije u kojoj je smeštena Meryl. Pogledajte u nju, i videćete kako radi trbušnjake na krevetu. Sada NEMOJTE ići dalje, već se vratite i izađite iz vent. otvora i ponovo se popnite uz merdevine i idite do čelije iznad Meryl. Sada će raditi slekove na jednoj ruci. Ponovo se vratite nazad i ponovo uđite idite do nje i radiće nekako istezanje, šta ja znam. Poooonoovo se vratite nazad i ponovo idite do njene čelije i maćete šta da vidite! Radiće opet trbušnjake na krevetu ali ovaj put bez pantalone, mmmmmmm... ponovo se vratite, i ponovo idite do njene čelije i radiće slekove bez pantalone, mmmmmmmmm... to je to, što se tiče toga... Želeo bih da pomognem nepotpisanim junaku iz RS, oko gore navedene igrice, ali posto vidim da vi ne želite da pomazete oko igara čija su rešenja već bila, objavite moju adresu, pa ako je u mogućnosti, neka mi se javi, pomoći ću mu. (Vazi i za sve ostale kojima je potrebna bilo kakva pomoć, pomazem 97.6%

ozvolt@ptt.yu

## ZA OLIVERA

© Čao Bonus!

Hteo bih da pomognem Oliveru iz Subotice: pošto ima mnogo da se piše neka mi se javi na 024/596-295 - Ivan



**pomagajte drugovi**



STROGO POV.



## Cardinal Syn



Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

## Otključaj sve likove

Kada se pojavi "Press Start" pritisni  
L1, R2, R1, □, Dole, O, Dole, L2, □(4)

## Upotrebi fatality kad poželiš

Kada se pojavi "Press Start" pritisni Gore(2),  
Desno(2), Levo, O(2), Dole

## Neograničena magija

Kada se pojavi "Press Start" pritisni  
Desno(3), Levo, Δ, Levo(2), □

## Alternate outfits

Kada se pojavi "Press Start" unesi neku od sledećih šifara

Orion - R2, Dole(2), O, □(2), R2,  
Nephra - □, L1, O, Gore, Δ, Levo, Δ,  
Juni - Dole, □, Dole, L2, Dole(3)  
Syn - O(3), L1, R1, O, Levo.

## Vidi završne sekvence

Kada se pojavi "Press Start" pritisni Dole, Gore, Dole,  
Desno, Levo(2), Gore, Levo, R1, O(2), L2. Zatim će  
se odabrani intro zameniti sa završnom sekvencom

## Kada se "Press Start" pojavi pritisni:

Igraj kao Bimorphia (PAL verzija) - Desno(3), Dole, □  
Igraj kao Juni (PAL verzija) - Gore, Levo, Levo, Gore, □  
Igraj kao Kahn (PAL verzija) - Gore(2), Dole(2), Δ,  
Igraj kao Moloch (PAL verzija)  
- Gore, Desno, Dole, Levo, □  
Igraj kao Mongwan (PAL verzija) - Dole(3), Gore, Δ  
Igraj kao Redemptor (PAL verzija)  
- Gore, Dole, Levo, Desno, O  
Igraj kao Stygian (PAL verzija)  
- Levo, Desno, Levo, Desno, Δ,  
Igraj kao Vodu (PAL verzija) - Levo(3), Gore, O

## Vampire Chronicle



## EX meni

U glavnom meniju izaberi "Options" selekciju zatim  
drži L + R i pritisni A na kontroleru. Pritisni Z + C na  
arkadnoj paliciNa ekranu za izbor likova izaberi "?" selekciju, zatim  
pritisniIgraj kao Shadow - Start(5) i A, B, X ili Y  
Posle svake runde Shadow prelazi preko tela protivni-  
ka i igra kao on.Igraj kao Marionette - Start(7) i A, B, X ili Y.  
Manonette uzima oblik bilo kog protivnika sa kojim  
se boriš.Igraj kao Oboro Bishamon  
Na ekranu za izbor likova izaberi Bishamon, zatim drži  
Start i pritisni A, B, X ili Y.

## FIFA 2002: Major League



## Laka pobeda

Ako gubiš u world class modu, pauziraj igru. Izaberi  
"Side Select" u pauziranom meniju, zatim pomeri  
kontroler ispod imena svog protivnika. Zatim, sakupi  
svoje golove kao da su od drugog tima

## Lažni skok

Dok udaraš drži L2 + R2 i tvoj igrač će izvesti lažni  
cross over

## Bolji prolazi

Pritisni □ umesto X da prođeš i lopta će otići preko  
odbrane. Notraj strelicom boju sudiji, da označiš šta  
će napad uraditi. Bele strelice označavaju da se napad  
nastavlja. Plave strelice označavaju da je napad blokiran  
ili ukraden. Možeš takođe da pritisneš L2 i/ili R2  
da napadaš lučno. Pritisni Levu palicu na kontroleru  
da držiš pravac. Takođe možeš da upotrebiš D-pad da  
preuzmeš kontrolu nad napadima.

## Cheats mode

Na ekranu za nagrade pritisni □ da pristupiš opcija-  
ma za varanje koje se mogu otključati za vreme igre:

## Crazy Ball

Pobedi EFA Trophy. Pritisni □ da oteraš loptu u  
"crazy path".

## They All Fall Down

Osvoji Copa America. Svi tvoji igrači će pasti dole ako  
lopta dugo ostane kod njih.

## Eye Catcher

Osvoji Gold Cup. Lopta će postati džinovska.

## Cardinal Syn

Igraj kao Kron - L2(2), Gore(3), Levo, Dole,  
Gore, O, L1Za PAL verziju pritisni: Gore, Dole, Gore, Dole, Δ,  
Levo, Desno, Levo, Desno, O, R1, R2Igraj kao Syn - R1, Desno, R2, □, R1, Dole, R1,  
R2(2), O. Ili pobedi koristeći sve regularne likove

## Nesreće

Izvedi sledeće nesreće kao combo poteze bilo kad u  
toku meča.Mongoro - Napred + □, Δ, □(2), Napred + □  
Kahn - Nazad + Δ, Nazad + Δ, □(2), Nazad + □  
Redemptor - Nazad + □, □(3), Nazad + X.  
Mckrieg - Δ(3), □, Napred + □  
Vanguard - Δ, □(3), Nazad + □  
Moloch - Napred + Δ, Δ(2), □, Gore + □.  
Orion - Napred + Δ, Napred + Δ, □(2), Napred + X  
Nephra - □, Δ, □(2), Nazad + □.  
Mongwan - Napred + Δ, Napred + Δ, □, Δ,  
Napred + Δ.  
Hecklar - □(3), Δ, Napred + □, Gore + Δ  
Vodu - □(3), Δ, Nazad + □, Gore + X.  
Bimorphia - □, Δ, □(2), Nazad + □  
Finkster - □(4), Nazad + □, Nazad + □, Napred + □  
Juni - □(4), Napred + □, Napred + □, Nazad + □  
Stygian - □, Δ(2), Nazad + X  
Plague - Δ(3), Nazad + Δ.

trikovi

## Spider-Man: The Movie



Uđite u "Specials" meni i unesite šifru. Ako dobro ukucate šifru čujete Zelenog Goblina kako se smeje. Unesite šifru ponovo da se vratite u normalan mod

### Mod za varanje - "ARACHNID"

Svi regularni nivoi, animacije i galerija slika će biti otključani.

### Biranje nivoa - "IMIARMAS"

**Preskakanje nivoa** - "ROMITAS". Pauzirajte igru i odaberite "Next Level" opciju da odete na sledeći nivo.

### Bonus trening nivoi - "HEADEXPLODY"

**Beskonačno mreža** - "ORGANICWEBBING"

**Sve kontrole za borbu** - "KOALA"

**Igrajte kao Mary Jane** - "GIRLNEXTDOOR"

**Igrajte kao The Shocker** - "HERMANSCHULTZ"

**Igrajte kao naučnik** - "SERUM"

**Igrajte kao policajac** - "REALHERO"

**Igrajte kao Captain Stacey (pilot helikoptera)** - "CAPTAIN-STACEY"

**Igrajte kao kompjuterski lik model 1** - "KNUCKLES"

**Igrajte kao kompjuterski lik model 2** - "STICKYRICE"

**Igrajte kao kompjuterski lik model 3** - "THUGSRUS"

**Napadi u Matrix stilu** - "DODGETHIS"

**Kostim Goblina** - "FREAKOUT"

**Mali Spider-Man** - "SPIDERBYTIE"

**Spider-Man sa velikom glavom i stopalima** - "GOESTOY-OURHEAD"

**Neprijatelji imaju velike glave** - "JOELSPEANUTS"

**Pogled iz prvog lica** - "UNDERTHEMASK"

**Super kuliša** - "CHILLOUT"

### Green Goblin FMV sekvence

Uspešno završi igru na hero ili nekoj većoj težini igranja.

### Igraj kao Green Goblin

Uspešno završi igru na hero ili super hero težini da otključaš Green Goblin kostim opciju u specijal meniju. Selektuj tu opciju da igraš kao Harry Osborn u Green Goblin kostimu sa njegovim oružjem. Ili, startuj novu igru na hero težini, zatim završi u glavnom meniju. Omogući "ARACHNID" kod, zatim idi na level warp opciju izaberi "Conclusion", zatim izadi. Green Goblin kostim opcija će se otključati u special meniju.

### Igraj kao Peter Parker

Uspešno završi igru na easy ili higher težini da otključaš Peter Parker kostim u special meniju.

### Visi na Green Goblin's glider-u

U bilo kojoj borbi sa Green Goblin-om, možeš da se obesi na njegov glider kao i u uvodnoj FMV sekvenci. Dok se njišeš ili si na nogama, možeš nanišani njegov glider i pritisnuti Web Zip (mrežu). Ovo ti omogućava da se zakačiš za njega dok on leti unaokolo. Ovo je teško i rizično u početku

## D.N.A.: Dark Native Apostle



### Cheat mode

Na naslovnom ekranu drži **[L]** + **[R]**. Drži i dalje ova dva tastera i pritisni **[O(2)]**, **[□(2)]**, **[△]**, **[○]**, **[X]**, **[Select]**. Pusti **[L]**, pritisni **[○]**, zatim pusti **[R]**. Startuj igru da dobiješ sva oružja sa neograničenom municijom.

**STROGO POV.**



## Star Wars: Ep. 2 - Attack Of The Clones



### Šifre nivoa

Nivo	Padawan	Vitez
2	BHD8GJ	BJDGGM
3	BHFBHJ	BJFGHM
4	BHGBDJ	BJGGDM
5	BHHBFJ	BJHCFM
6	BGKBCK	BJKGCM
7	BGLBSK	BJLGSM
8	BGMBTK	BJMGTM
9	BGNBQK	BJNGQM
10	BGPBRK	BJPGRM
11	BGQBKN	BQGQNP
End	BGRBPK	

## Universal Studios Park Adventure



### Attraction mod

Uzmi svih 8 znakova, zatim popričaj sa Pera Detličem. Selektuj "magic show" kada razgovaraš sa njim. Upotrebi kredite da dođe do kraja, a zatim se vrati na naslovni ekran. Opcija za attraction mod će biti otključana.

### Noćni mod

Kompletiraj gibe attractions i sunce će zaći.

### Laki poeni

Više puta ogledaj Waterworld Show da zaradiš 100 poena svaki put.

### Lak novac

Prošetaj po parku i kupuj smeće i odloži ga.

## Mat Hoffman's Pro BMX



**Pauziraj igru, zatim drži L i pritisni next:** Ako pravilno uneseš šifru, ekran sa pauzom će se zatresti. Ponavljaj šifru da je ugasiš

**Specijali uvek dostupni** - Left, Down, Y, B, Up, Left, Y, X

**Extra course vreme** - X, Up, B, A

**Prikaži balans status** - Left, B, X, Y, X, B, A

**Velike gume** - Down, B(2), Down

### Exorcist mod

Omogući "Big tires" kod, zatim zaradi preko 10,000 poena da dobiješ okret glave svog vozača na njegovim ramenima

Igraj kao Granny - Up, X, A(2), Down, B.

### Igraj kao Tony Hawk

Uzmi svih 30 pokrivača i 2 zlatne medalje u career modu sa bilo kojim likom da otključaš Tony Hawka na staroj ženskoj biciklu.





# SILENT HILL 2



## Silent Hill 2



### Extra opcije

U opcijama pritisni **U** i **△** da ti prikaže extra meni sa krvavom bojom, zumiranu mapu i ostale selekcije

### Completion bonusi

Uspješno završi igru Startuj drugu igru i uđi u extra meni sa opcijama da dobiješ nove mogućnosti:

- "Bullet Adjust" opcija, omogućava normalnu količinu municije nađene na mestu gde se može udvostručiti ili utrostručiti
- "Noise Effect" opcija.

### Dodatne slagalice

Uspješno završi igru na easy, normal i hard puzzle težini. Selektuj hard puzzle težinu ponovo i počni novu igru da dobiješ novu kombinaciju slagalica.

### Otkrij znakove

Otključaj svih 5 završetaka, zatim startuj novu igru. Svi znakovi će biti otkriveni

### Book Of Lost Memories

Uspješno završi igru. Startuj novu i pogledaj novine pored Texxon Gas Station. The Book Of Lost Memories se nalazi unutra

### Dog Key

Uspješno završi igru sa "Rebirth" završetkom. Startuj novu igru i kućica za pse će se pojaviti pored Jack's Inn. Završi u kućicu da pronađeš Dog Key.

### Introduction FMV sequence audio

Ako se malo zadržiš na naslovnom ekranu počće predstavljanje FMV sekvenci. U nekim scenama neće biti zvuka. Uspješno završi igru jednom i zvuk će se pojaviti.

### Skrivene lobanje na slici

Idi do sobe 307 u "Wood Side Apartments". Na trećem spratu je slika na zidu. Pritisni **X** i pojaviće se poruka "There's a painting hanging on the wall. It looks like a landscape of this area." ("Slika je na zidu. Podseća na pejzaž ovog predela.") Pogledaj sliku da vidiš dve lobanje na planinama

### Tajna šifra

Kad stigneš do samog kraja bolnice i siđeš liftom, imaćeš poziv na radiju. To je "game show" sa tri pitanja. Moraš da odeš do trećeg sprata da uzmeš svoju nagradu. Šifra na kutiji je 3 1 3. Napomena: Ovo važi za easy i normal težinu igranja

### Pobedi Edija

U prvoj borbi, napuni pušku i čim ti se ukaže prilika upućaj ga četiri puta. Pobeći će. Prati ga do sledeće sobe. Odmakni se od njega i nastavi da pucaš dok ne umre. Ako ti se primakne, trči i upućaj ga.

## Spiderman: The Movie



### Cheat mode

Uspješno završi igru skupljanjem svih malih crvenih paukova i slika na svakom nivou, da otključaš šifre (napredni štit, pojačanje snage i šifre nivoa) u tajnom nivou

### Bonus završeci

Uspješno završi igru da otključaš skrivenu opciju u glavnom meniju. Pritisni Start za vreme igre da izabereš novi nivo

### Sekvence

Treba da pokupiš sve slike da otključaš filmske sekvence

## Army Men: RTS



Za vreme igre drži **△** i pritisni:

**2,000 struja** - **△, □, ○, X, △, X.**

**5,000 plastika** - **△, ○, □, X, △, □.**

**Ostale boje timova sa mape** - **□, △, □(2), X, ○.**

**Super vojnici** - **□(2), X, △, X, □**

**Super neprijateljski vojnici** - **△(2), X, □, △(2).**

**Paraformacije** - **○, □, ○, □, △(2).**

**Extra resursi** - **□(3), △, ○, X.**

**Skriveno iznenađenje** - **□, △, Levo(2), △, □**

### Cel Damage

#### Mod za varanje

Unesi "FATHEAD" kao ime da otključaš sva kola, staze i modove

Uđi u ekran za izbor likova, selektuj "Load" zatim unesi kao ime

Brian The Brain and Space world - "BRAINSALAD"

Count Earl and Transylvania world - "EARLSPLACE"

T. Wrecks and Jungle world - "TWRECKSPAD"

Whack Angus and Desert world - "WHACKLAND"

Melee weapons - "MELEEDEATH"

Hazard weapons - "HAZARDOUS"

Personal weapons - "UNIQUEWPNS"

Ranged weapons - "GUNSMOKE"

Movement power-ups - "MOVEITNOW"

Plastične grafike - "FANPLASTIC". Uđi u event selection ekran i posveti "Smack Attack". Pritisni Down i selektuj "Event Settings" dugme. Zatim, selektuj "Options" dugme i selektuj "Rendering Modes" dugme. Promeni ovu opciju u "Render: Plastic". Pojaviće se poruka "Current mode: plastic". Vрати se u event selection ekran, zatim nastavi da selektuješ nivo i počni igru. Da se vratiš u normal, ponovi sve ove korake i izaberi cartoon renderer u "Rendering Modes" ekranu

Olovka i mastilo grafike - "PENCILS"

Sve FMV sekvence - "MULTIPLEXI"

#### Mod velikih glava

Za vreme igre drži **L + R + Up**.



## Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

## Exodia

Unesi sledeće šifre:

Glava: 33396948  
Desna noga: 08124921  
Leva noga: 44519536  
Leva ruka: 07902349  
Desna ruka: 70902349

## Nepoznato

Ukucaj "92445276" kao šifru. Napomena: Ovo je jedna od šifara koja je dostupna tek kad se igra završi.

## Nepoznato

Ukucaj "25774450" kao šifru. Napomena: Ovo je jedna od šifara koja je dostupna tek kad se igra završi.

## Borba sa Simon Muran-om

Na početku igre Simon razgovara sa tobom. Možeš da biraš - ili da sušaš ili da bežiš. Evo šta će on uraditi pod određenim okolnostima.

**Beži:** Kad se vratiš ideš pravo u svoju sobu

**Slušaj, beži:** Kad se vratiš imaćeš šansu za duel sa Simon Muran-om.

**Slušaj, slušaj, beži:** Kad se vratiš, ideš pravo u svoju sobu

**Slušaj, slušaj, slušaj:** Ideš pravo u svoju sobu.

## Easy Starchips

Pobedi Teana i Jono u campaign modu, zatim idi free duel-a. Nastavi da izazivaš Teana ili Jono za easy starchips.

## Prodi lavirint

Kad pobediš, idi desno, desno, evo desno. Zatim, snimi Teu i pobedi 2 protivnika pre Keishin-a. Zatim se Seto pojavljuje i Darknite je kraj.

## Card šifre

Na naslovnom ekranu selektuj "Load Game" opciju, zatim izaberi "Password" selekciju i ukucaj jednu od sledećih šifara da otključaš određenu kartu. Napomena: Trebaće ti znatna količina Starchipa da dobiješ karte uz pomoć ovih šifara.

## Extreme Ghostbusters



## Kraj

Unesi "LXKBKKFTL" kao šifru.

## Tarzan: Untamed



## Igraj kao Jane

Uspešno završi Terk zadatke u world 1 da otključaš Jane u skiing i surfing zadatke.

## Igraj kao Porter

Uspešno završi Terk zadatke u world 2 da otključaš Porter u skiing i surfing zadatke.

## Igraj kao Terk

Uspešno završi tri Terk zadatka na finalnim nivoima da otključaš Terka.

## Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



Card	šifre
Ancient Elf	93221206
Ansatsu	48365709
Beaver Soldier	32452818
Blue Eyes White Dragon	89631139
Book of Secret Arts	91595718
Card Destruction	72892473
Castle Walls	44209392
Celtic Guardian	91152256
Change of Heart	04031928
Curse of Dragon	28279543
Dark Hole	53129443
Dark Magician	46986414
Dark World Thorns	43500484
De-Spell	19159413
Dragon Capture Jar	50045299
Enchanting Mermaid	75376965
Fiend Reflection #2	02863439
Fire Grass	53293545
Fissure	66788016
Flame Ghost	58528964
Flame Swordsman	45231177
Gaia The Fierce Knight	06368038
Hane-Hane	07089711
King Fog	84686841
Last Will	85602018
Mammoth Graveyard	40374923
Monster Reborn	83764718
Monster-egg	36121917
Mystical Sheep #2	83464209
Nemuriko	90963488
Red Eyes Black Dragon	74677422
Red Medicine	38199696
Reinforcements	17814387
Remove Trap	51482758
Reverse Trap	77622396
Silver Fang	90357090
Sogen	86318356
Soul Exchange	68005187
Spike Seadra	85326399
Summoned Skull	70781052
Sword Arm of Dragon	13069066
Sword of Dark Destruction	37120512
Trap Hole	04206964
Two-Pronged Attack	83887306
Ultimate Offeng	80604091
Waboku	12607053
Yami	59197169

## World Of Outlaws: Sprint Cars 2002



Unesi šifru kao ime u career modu.

\$5,000,000 - CHIMCHIM

Sve staze - JOEYJOEJOE

Svi vozači - MITYMASTA

Najbolji sastav za sve staze - MEGEDERECK



## STROGO POV.

### Tiger Woods PGA Tour 2002

Svi kursevi - GIVEITUP

Svi golferi i kursevi - ALLORNOTHIN

Igraj kao Big Mo Ta'a Vatu - O1UTAVAAT06T

Igraj kao Brad Faxon - ENOXAF14D.

Igraj kao Cedric "Ace" Andrews - TSWERDNA12O.

Igraj kao Erika "Ice" Von Severin - RVESNOV08G.

Igraj kao Jasper Parnevik - OKIVENRAPO2U

Igraj kao Jim Furyk - OKYRUF05R

Igraj kao Justin Leonard - RDRANOAE13O

Igraj kao Kellie Newman - SNAMWAGINAT07I

Igraj kao Lee Janzen - INEZNAJ11W.

Igraj kao L'Mo - P2UTAVAAT15S.

Igraj kao Melvin "Yosh" Tanigawa - WAWAGINAT07I

Igraj kao Monty - EYTNOM09E.

Igraj kao Notah Begay III - DYAGEB04E

Igraj kao Stuart Appleby - UYBELPPA16O.

Igraj kao Solita Lopez - GZEPOL10R

Igraj kao Super Tiger - ZTREPUS01S.

Igraj kao Vijay Singh - SHGNIS03P.

#### Poboljšano vreme

Dok je lopta u vazduhu drži X da joj ubrzaš kretanje.

#### Usporeno vreme

Dok je lopta u vazduhu drži Δ da je usporiš.

#### Kontrola okretanja lopte

Dok je lopta u vazduhu drži Δ da je usporiš, zatim drži pravac + L3 da kontroliš okretanje

#### Preskoči tutorial mod

Pritisni L1 za vreme tutoriala

#### Bonus igrači

Pobedi igrača u Tiger Challenge da ga otključaš i u drugim modovima

### Godzilla Generations: Maximum Impact

#### Viewer opcija

Uspesno završi igru da otključaš "Viewer" opciju u glavnom meniju. Ovaj mod dozvoljava 3D modele monstuma.

## MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem Game boy Color sa link kablom spiralnom lampom i sa sledećim kretanjima : Pokemon cristal, pokemon rotdie (crvenom) i Pokemon

gelbe (žuto). Svi kretidži su na nemačkom. Sve košta 110 evra.

**019/550-280 Bogdan Mirić**

Prodajem PS konzolu sa ugrađenim čipom, 2 analogna džojstika, NPAL konvertor, memokartu i igrice.

**011/417-624**

Menjam 2 džojstika i N-PAL konvertor za Sony za Game Boy

**032/826-038 Predrag**

Bonus u kompletu od broja 1-23 menjam za dance podijum ili infrared kontroler.

**013/514-864 Srđan.**

Dajem po dva diska za jedan. Tražim igre za Dreamcast (Soul reaver, NFL 2K2, Floigan Brothers, Surf Rocket Racer...)

**023/548-486 Nenad**

Prodaje se Sega DreamCast sa 2 analogna džojstika, memori karticom i 50 diskova.

**017/33-906 Nenad Trajković**

### Deus Ex: The Conspiracy

#### Mod za varanje

Udi u Goals/Notes/Images ekran. Pritisni L2, R2, L1, R1, Start(3) da bi prikaze sledeće opcije:

God  
Full Health  
Full Energy  
Full Ammo  
Full Mods  
All Skills  
Full Credits  
Tantalus



**Napomena.** Neke opcije možda moraju da se ponovo uključe kad se ulazi u novu oblast

### Legacy Of Kain: Blood Omen 2

#### Mod za varanje

U glavnom meniju pritisni L1, R1, L2, R2, □, ○, Δ Startuj novu igru sa Soul Reaver i Iron Armor

### Batman: Vengeance

U glavnom meniju pritisni next i ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk.

Mod za varanje - L, R, L, R, X(2), Y(2)

Svi moćni pokreti i 120 pobedničkih poena - L(2), R(2), L, R, L, R.

Neograničeni batarangs i električni batarangs - L, R, Y, X.

Neograničeni Handcuffs - X, Y, X, Y, L, R(2), L(2)

Neograničeni Batlauncher - Y, X, Y, X, L, R, L, R

Nepoznato - L, R, B, Y, L.

### Tekken 4

#### Rangiranje šifara

Uspesno završi Time Attack, Survival, Tekken Force i Training mod. Drži □ + Δ i pritisni Gore/Desno da se pojav šifra koja odgovara tvojoj poziciji



# Interaktivne žene

Prof. Dr U. A. Tomić



Eto ti ga sad... Sada JA malo pametujem, preispitujem fenomene, obrađujem aspekte, analiziram sa raznih stanovišta, znosim stručne informacije, koje - da biste razumeli - morate pri sebi da imate leksikon ili Vujakiju (ili oba), jer me mnogo od vas neće razumeti jednom kad budem počeo da BESEDIM.

Ovde ili onde - niko ne zna gde je, svi bi da čuju besedu dileje jer što budala osmislila, niko ne sponzorise a budala ume da informiše - transformiše supljy, glupu spikyu u fabulu do jaja, a budali nekad priča nema kraja. Zato shvatiti, bašo, pomiri se s tim da sam ja BESEDIN, jer ja zabadam, ja BESEDIM! Pored sveg nastojanja da ubedim urednika da opišem fenomenologiju Moćnih Rendžera, Nindža i ofernjača ili Rikija Lugonjića, na mene je palo sledeće -

Špekulacije se i danas vode na temu da li WWW znači a) Worl Wide Web b) World Wide Wait ili c) Web of Wild Woman. Razmislite o tome

## REČ-DVE (ILI VIŠE) O ŽENAMA NA INTERNETU

Manifestujući se na Internetu, žene otkrivaju prednosti ovakve komunikacije: 1) mogu da bežnočno LAŽU, npr. kada je boja očiju u pitanju. I ne samo to... o ne, batice moj, već i kako izgledaju, šta vole, šta rade, šta žele, koliko su teške, POSEBNO koliko su teške. Jedan moj POZNANIK je poverovao ženi koja mu je poslala sliku svog LICA (našminkanog), a on je - ne shvatajući da mu je poslala staru, na kojoj je bila 12 kila lakša, deset godina mlađa i obdarena BAŠ SVIM zubima gornje i donje vilice - pohrlao toj istoj ženi u posetu. Kada je dotični POZNANIK otišao iz Beograda u Novi Sad da se bliže upozna sa ovim tipičnim primerkom ženskog roda, te kada je ugledao istu, shvatio je da su pred njim izbrzdanom, zbrčkano, NENAŠMINKANO, krezavo lice, široki kukovi i vrećasta



napisati FELUTON vezan za žene i njihovu INTERAKTIVNU MANIFESTACIJU. Kako bi po mene bilo tragično da započinem priču Lari Kroft (ili Andelini Džoli), odlučio sam da prvo poglavlje moje studije posvetim ženama na Internetu

## REČ-DVE O ŽENAMA

Žene su jedna PODLA, BEZOSEĆAJNA i SVIREPA stvorenja. Obično love u čopovima, krajnje su uigrane, sinhronizovane i skalikulisane, na momente hladne i nemilosrdne. Mnogo razmišljaju za razliku od muškaraca koji mnogo osećaju. Jeste, šta vam god žene govorele, shvatite - VI STE EMOTIVNIJI, a samim tim i RANJIVIJ... Čuvajte se - žene od pamtiveka znaju za ove slabosti, zato su sklone truljoromantičnim, slatkorečivost, obmanama na račun svog izgleda, svog statusa, svog duševnog stanja. Kako to? Jednostavno, zahvaljujući jednom, naoko bezazlenom, produktu ljudske imaginacije... INTERNETU!

## REČ-DVE O INTERNETU

Prvobitno osmišljen kao univerzalna baza podataka, sredstvo za brzo informisanje i razmenu informacija, postao je smrtonosno oružje u rukama žena ovoga sveta. One su otkrile ljudske "četove" - mesta na kojima prospavaju žuč i vešto pleme mreže opseni i spletki, kako bi uhvatile male, naivne muškarce, sažvakale ih i ispljunule, prethodno isisavajući iz njih svu organsku materiju, neophodan za preživljavanje zime

zadnjica. Evidentno razočaran i poprilično šokiran, frustriran, traumatiran i isprepadan - vratio se "doma", gde mu je kroz suze ispričao nemili događaj, koji ga je razuverio u dobronamernost svih žena. Kasnije se je javili problemi seksualne prirode, noćne more i povremena... ahem... "zanemicalost" i "nemogućnost", kako da se izrazim - IMPOTENCIJA! Pa sad vi vidite. Onda je tu 2) PREČUTKIVANJE koje se ne može okarakterisati kao laž, ali kada mi žena prečuti činjenicu da je tražena u sedam država zbog raznih prekršaja, ja se skroz osećam obmanutim. Zatim, tu je i napodlija od svih stvari - 3) zamena slika. Recimo, devojka mi pošalje sliku, a ja u svojoj neukosti u prvi mah ne uočim da je sve napisano na engleskom. Njene knjige, posteri, parče papira na kome ona piše: "I love u George", pa sad ja ne znam - ili sam ja volina, ili je ona LINGVISTA (al' biće da je ono prvo u pitanju)

Vi svi mislite da je govorim iz neke mržnje, ali je činjenica da ja prosto OBOŽAVAM žene i pored toga što su BAŠ ONAKVE kakve sam ih u ovom traktatu opisao. A ako to ne, onda cenim da smatrate da sam tekst napisao koristeći tuđa iskustva i podatke sakupljene na Internetu, ali u stvari - činjenica je da govorim iz sopstvenog iskustva. Vidite, malo je fatilo da se OŽENIM jednom TAKVOM ŽENTURACOM, a i da priznam da je ona razlog mog trenutnog duševnog stanja.

P S Saaalim se, Patkice, nisi valjda pomislila da te stvarno ne volim. Nisi bre ti ženturaca, ti si ŽENETINA, ljubi te batical

Nastaviće se

besedin



# MEN IN BLACK 2

Lara Flynn Boyle

Trajanje:

144 min.



Film  
**Planet of the Apes**  
Kataloški broj : 351  
Žanr : SF  
Trajanje : 100 minuta  
Glumci : Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter  
Režija : Tim Burton

Svakako je svako od nas čuo za legendarni hit film sa kraja tridesetih godina, koji je nosio identičan naziv kao ovaj remek, ali je imao nešto drugačiju priču. Planeta koju su nam oduzele životinje i kako sve u svemu izgleda naša budućnost u očima bolesnih vizionara. Izuzetan film sa sjajnom temom.



Film  
**The Tallor Of Panama**

Kataloški broj : 345  
Žanr : Triler  
Trajanje : 110 minuta  
Glumci : Pierce Brosnan  
Režija : Geoffrey Rush, J. Lee Curtis

Još jedan džejmsbondovski film Pierce Brosnana ako ovde ne igra tu ulogu. Priča se vrti oko mahinacija britanske vlade u pogledu malih zemalja i ogromnih količina opranog novca. Pierce igra podmićenog ambasadora koji želi još novca za sebe i mnogo moći za svoju zemlju. Međutim, ne ide sve po planu.



Film  
**15 Minutes**  
Kataloški broj : 347  
Žanr : Akcioni triler  
Trajanje : 119 minuta  
Glumci : Robert De Niro, Edward Burns, Avery Brooks  
Režija : John Herzfeld

Zaista fantastičan film sa uvek briljantim De Niro u glavnoj ulozi. Pričava nam odnos medija i policije na Zapadu. Edward Burns igra paralelno glavnu ulogu i pokazao se kao odličan glumac na jednom i malo lakom zadatku gde je morao parirati pravoj zvezdi kackva je De Niro. Duhovito i natijeno akcijom. Treba pogledati.



Film  
**Lord of The Rings**

Kataloški broj : 350  
Žanr : Avanturistički  
Trajanje : 178 minuta  
Glumci : Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen  
Režija : Peter Jackson

Ovo zaista nećemo čak ni komentarisati. Najbolji, najkompletniji film svih vremena na konačno je našao put do DVD medija. To morate imati u ličnoj kolekciji bez ikakvog pogovora. Predog važi za sve od 7-107 godina.

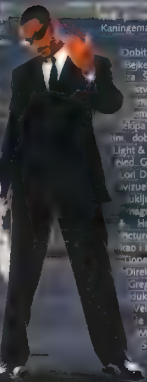
film i dvd



akcijom MIB koji  
u ubrzo dohoditi kao skraćeni nastavak  
ranije za vikend 4. jula u istoj filmi

nebuious nebulae or portals portaia koji se pojavljuju na  
kolj planeti - u pravo vreme da bi ispunili priču o najvećoj  
otroji Zemljinosti postojanju

Warner Bros. Pictures i Amblin Entertainment su ponovo uskladili  
režisera Berja  
Sonenfelda  
producente  
Voltera F. Parksa  
Lon McDonaka  
a Tomijem U  
Džonsom, Vilom  
Smitom i Ripom  
Tomom, kopama  
režidžulo  
Toni Salitio i  
glumci koji su  
pevi put u  
postavi Lara Film Boy  
Džoni Noksivil i Rozario  
Dosen, za film Ljudi U  
Cromu II. Scenariu su  
napisali Robert Gordon  
Berl Fanaro, a priču je  
napisao Robert Gordon



Kaningtona.

Dobitnik više Oskara Rik  
Bekler je ponovo supervizer  
za Sminku Vanzemalaca  
teyavaru egibom alogi  
theater - interplanetarnih  
diverzanta koje je odvela  
Kapa činovaon studija-a  
im. dobitnik Oskara Industrial  
Light & Magic koji su predvodili  
nied Gorman i Džon Beifort  
Lori Dž. Nelson je producirao  
vizuelne efekte za film,  
uključujući i Oskarom  
nagradaene objekte Rhythm  
& Hues Studios-a, Sony

Pictures, Imageworks-a  
kao i Pacific Line Digital  
Donetti  
Stodie-a  
Direktor fotografije je  
Greg Gardiner, a pro-  
dukcijom dizajnirao je  
već, osajner kostima  
je Mari E. Vogt  
montažu su radili  
Shawn Varberg  
Richard Pison  
muziku Dan  
Elman

Film Ljudi U Cromu II će biti premijerno  
prikazan u Domu Sindikata 16. jula 2002.  
Film je dobio ocenu PG-13 od strane  
MPAA zbog s/f nasilja i malo provoka-  
tivnog humora.



Film

## Waynes World 1

Katalogski broj : 322  
Žanr : komedija  
Trajanje : 95 minuta  
Glumci : Mike Myers,  
Dana Carvey  
Režija : Penelope Spheeris

Ako Vam se dopada humor na  
koji ste našli u sjajnom Austin  
Powersu, sad imate priliku da  
odgledate film u istom  
fazonu, ali sa drugom, vedrijom  
temom. Par momaka drži  
TV emisiju, i kamera prati ni-  
hov put do uspeha. Umešesin  
i sjajni Mike Myers opet će  
Vas dovesti do suza od  
smeha

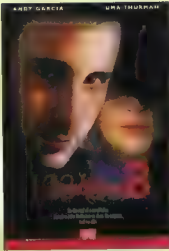


Film

## Jennifer 8

Katalogski broj : 309  
Žanr : triler  
Trajanje : 127 minuta  
Glumci : Andy Garcia  
Uma Thurman  
Režija : Bruce Robinson

Nešto stariji film, ali pravi  
poštovalci dobrog filma neće  
obratiti pažnju na taj detalj  
Priča o slepoj učiteljici, tem-  
peramentnom policajcu i  
masovnom ubici. Deluje kon-  
fuzno??? Pa i jeste, ali to je čar  
filma



Film

## Enemy at The Gates

Katalogski broj : 311  
Žanr : Ratni  
Trajanje : 133 minuta  
Glumci : Jude Law, Ed Harris  
Joseph Flennes  
Režija : Jean-Jacques Annaud

Divna ratna priča o mladom  
ruskom borcu koji napreduje  
kroz vojsku i šivati paralelno  
Njegova sedanja stalno prodi-  
maj film i na taj način stvaraju  
toplu sliku o staroj, drevojnoj  
Rusiji. Međutim, film obiluje  
akcijom tako da i ramborani  
neće ostati kratkih rukava  
Odgledajte!!!



Film

## Rosemarys Baby

Katalogski broj : 307  
Žanr : horor  
Trajanje : 136 minuta  
Glumci : Mia Farrow, John  
Cassavetes, Ruth Gordon  
Režija : Roman Polanski

Kao poslednji review za ovaj  
broj pripremili smo pravu  
pravcatu pošasticu. U pitanju  
je jedinstven i neponovljiv  
horor iz 1968. godine, koji je  
zmeđu ostalog proglašen za  
jedan od najezvivijih i najmor-  
bidnijih filmova svih vremena  
Efekti u skladu sa vremenom i  
ne mogu biti sjajni, ali priča  
podize kosu na glavi



011/322-40-40

DVD&PC  
KLUB  
SOFT

Zahvaljujemo se  
generalnom sponzor  
DVD rubrike filmu

bonus

93



# Kartomania



Rubrika Igre bez struje ovog puta obogaćujemo potpuno novim sadržajem. Umesto Paintballa koji ste do sada videli na ovim stranicama sada smo se odlučili da vam prikazemo još jednu zabavu koju ste često imali prilike da probate kao video igru na svojim konzolama. Kao što vidite iz priloženih slika bili smo na kartingu. Sam karting je dosta često obrađivana tema u video igrima, i još češće uz poveću dozu humora. Ovo je i potpuno razumljivo ako sagledamo celokupan izgled samog vozila, a posebno vozača. Sama trkalica izgleda kao prerasla dečija igračka, a vozači sa kacigom na glavi - to

morate videti uživo... Ako ste igrali Speed Freaks na PlayStationu znaćete o čemu govorim. Kao da karting i vozači čine jedno telo koje se sastoji od GLAVE i TOČKOVA. Smešno je! da? Sačekajte samo malo. Samo da vas podsetim da još uvek niste probali da VOZITE! A kada samo JEDNOM probate

Nemam reči da vam opišem to iskustvo. Ili bih možda mogao da pokušam?

Moja prva misao je bila asocijacija na već pomenute Speed Freaks. (Kad smo već kod ove igre, moram da se setim da je ubacim u rubriku Veliko Znanje. Zasluguje to!) Rekao sam sebi kako ću ja uopšte da stanem (dobro sednem) u to sa svojim GABARITIMA (sedam do dva i NESTO preko stotke;)). Ali, smestio sam se, i to bez problema, UPRKOS zadržljivim komentarima mojih do skora PRIJATELJA, a sada već PROTIVNIČKIH vozača. Sledeći korak je bio navlačenje kacige. Normalno, okolo je već proradila KLAĐIONICA, hoću li uspeti i u ovoj misli. Zadovoljstvo koje me je obuzelo, kada sam uterao pare u džep mojim navigacijama NISTAVNO je prema onome što je usledilo, jer uključili su mi i motor.

Ovde moram da napomenem da sam ja veliki (da i krupan hvala) ljubitelj brzih vozila i naravno njihovih motora koji ih pogone. Stoga je i logično da sam bio vrlo zadovoljan kada sam saznao da je motor moga bolida delo japanskog proizvođača Honde od 200 kubnih santimetara. Ovaj motorčić može da potera karting ka brojcima od 80 km/h na dugačkom pravcu, dok je prosečna brzina na stazi kod DOBRIH vozača oko 50 km/h. Rekord staze drži Toša sa 30 sekundi i 81 stotim delom sekunde, što kada se sračuna daje brojku od oko 54 km/h kao prosečnu brzinu

MAKAR da su i meni rekli ove podatke PRE nego što je trka počela



## PRVI KRUG

E da, prvi krug služi NE za upoznavanje staze, nego za upoznavanje vozila, barem za one koje karting voze prvi put. Jer priznajem, u prvom krugu mi nije palo na pamet da proveravam krajnje mogućnosti bolida i staze. Bilo mi je dovoljno da pratim stazu (pažljivo) i da proveravam reakciju malene zulačice na pritisak na gas i kočnicu. Da, menjača ovde nema, za one koji to ne znaju

## DRUGI KRUG

Još uvek neodlučnost. Već osećam vozilo, znam koliko ubrzava, koliko usporava i počinjem da memorišem stazu. Primećujem da su neki delovi staze betonski, a neki asfaltni. I ovo je bitna informacija, jer pneumatice različito pranjaju uz različite podloge. Za to vreme drugi vozači (ne i moje kolege, mislim na ostale vozače na stazi) ZUJE oko mene, a ja se trudim da izbegnem bliži susret sa bržima od sebe. Da, karting nema ni retrovizor, pa nije lako proceniti kad vas neko susreće barem u početku.

## I TREĆI...

E da. Ovde je počelo. Sad kad već VOZIM, počinjem pravi DOŽIVLJAJ. Kroz glavu mi proleće nešto što mi je M... ianče rekao pre nego što smo počeli - da se spoljni deo staze vozi na PUNOM GASU kroz dve krivine sve do



igre bez struje



ukosnici kada TEK sledi oštro kočenje. Ma on je nešto pomešao, mislio sam u prvom krugu. A sad. Sad mislim da to MORAM da probam. Izlazim iz niza krivina na brzi deo staze i pritisakam gas koliko god mogu (Ovo objašnjava upalu mišića desne noge sledećih dana...) Prolazim kroz prvu krivinu i dalje držeci gas do poda. I dolazim do druge krivine. E y Odoh ja u gume - pomislio sam. Ali gas NISAM pustio. Umesto da pustim

gas samo sam jače nategao volan i SKRENUO. Da, ovo nije auto - tačka težišta je jako niska tako da je prevrtanje isključeno tako da dodatnim okretanjem volana samo mogu obići u klizanje. Prosto sam pored guma koje ograničavaju stazu na rastojanju koje mi meriti samo u milimetrima, sam PROŠAO krivinu. Ali ukosnica je u TRENUTKU bila ispred mene! KOČNICAI! (Da. Sad svatam otkud SIMETRIČNA upala mišića...) Zanošenje. ŠKRIČA guma Okrenuo sam se u smeru ukosnici, ali nisam ispaao, ili gore UDARIO u nešto. (Mada neki i jesu. :) Ali sve je u redu i novo gas do daske i nastavljamo.



## EPILOG

u kafiću, uz sokiće, kad smo iz pozvani na trku novinara u julu mesecu...)

Čak posle trke je klasična priča DRAČA posle JAKE utakmice, samo u mnogo većoj srazmeri i višim utscu, jer svi smo prvi put bili na kartingu, su, recimo, vrlo različni. Reklo bi se impresivni



Tih deset minuta na stazi, za volanom, izgledalo je kao dobrih pola sata. Čak sam i pomislio, da su nas zaboravili... Jer ako vam krug traje približno pola minuta, a vi vozite celih deset, to znači skoro dvadeset krugova. Nije malo. A nije ni lako. Čak šta više, vrlo je naporno. Toliko da smo se razmišljali da li ćemo moći da izvezemo još po deset. Heh, šta mislite? Jesmo MOGLI. :P

Skretanje se stiče obrenovačkim putem, posle Ade Ciganlije, prvi semafor desno (skretanje Makš) i posle dvesta metara sa leve strane  
063/8-011-011, radno vreme od 10 ujutru pa dok se ne umonte (čak i noću)



# TV MOBILIJ

GLEDAJTE

**SIEMENS**

prodavnik i vadiatelj Lela Marković

011 33 44 290

**TV YU INFO**

ponedeljak 17:30

utorak 14:30

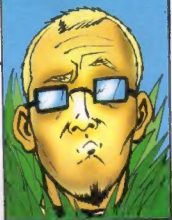






ZNAŠ, PLANIRAJU U SLEDEĆOJ IGRI JA SPAŠAVAM I ONOG STUPIDO DINOŠAURUSA!!!

DINOŠAURUSA? MISLIŠ, YOSHUA?



SII POJAVILI SE NEKO DVOJE IMBEČILE, KAŽU DA SU DINOŠAURUSI ZLI, DA IZAZIVAJU KRIZU I DA MORAJU SVE DA IH ISTREBE. A ONDA JE DOŠO I ONAJ TUROKI MRZIM KAD SE LIKOVI IZ JEDNE IGRE POJAVLJUJU U DRUGOJ!



I POVRH SVEGA, MOJ BLENDAVI PRATELO JE NEGDE NESTAO! KAŽU DA JE ZASLUŽIO SOPSTVENU IGROU, PA GA ZATVORE U KUĆU DUHOVA, A OD ORUŽJA MU DAJU SAMO USISIVAČI!!



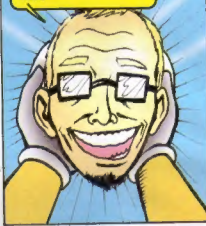
IMBEČILI!!!! SAD I NJEGA MORAM DA SPASEM!!



ETO! TO JA RADIM OVDE! A ŠTA TI RADIŠ OVDE, GLAVONIJA? KOJI SU TVOJI PROBLEMI?



JA? OVAJ... JA SAM GLAVA BEZ TELA.



U, FRATELO... TEBI STVARNO TREBA POMOĆ. EVO - OVA KAPA IMA KRILA.



JUHUUUUU!!!  
SAD SAMO DA NADEM PUT DO MORTAL KOMBATA TMH!!!



EJ, STUPIDO!!! ŠTA ĆE TI TI KOLJAČI - TABAČI?!



ONI STALNO GUBE DELOVE TELA, A U SLEDEĆOJ BORBI SU KO NOVI, MORAM DA SAZNAM KAKO TO IZVODE!

KRAJ

ZAMISLITE SAMO ŠTA VAS ČEKA U SLEDEĆOJ EPIZODI!!!

# top liste

**PC**  
CD-ROM

## PC CD-ROM top 10



▲ 01. GTA 3



▲ 02. Duke Nukem  
Project Manhattan



▲ 03. F1 Grand Prix 4

- ▲ 04. Mobile Forces
- ▲ 05. The Sum Of All Fears
- ▲ 06. Elder Scrolls 3: Morrowind
- ▲ 07. Le Mans 24h
- ▼ 08. Dungeon Siege
- ▲ 09. Peter Pan
- ▲ 10. Star Wars Clone Campaign



## PlayStation top 10



▲ 01. Dexter's Laboratory



▼ 02. Rayman Rush



▲ 03. Moorhen Chicken  
Chase

- ▲ 04. Sonic Wings Special
- ▲ 05. Digimon Rumble Arena
- ▲ 06. Winning Eleven 2002
- ▼ 07. US Racer
- ▲ 08. Yu-Gi-Oh!
- ▼ 09. ISS Club Edition
- ▼ 10. Kick Boxing

**PS2**  
PlayStation 2

## PS2 top 10



▲ 01. Final Fantasy X



▲ 02. MOH Frontline



▲ 03. Winning Eleven 6

- ▲ 04. ISS 2
- ▲ 05. Max Payne
- ▲ 06. Ace Combat 4: Shattered Skies
- ▼ 07. Metal Gear Solid 2
- ▼ 08. Silent Hill 2
- ▼ 09. Tekken 4
- ▲ 10. Britney Spear's Dance Beat

**BeSOFT**

## Beosoft top 10



▲ 01. Winning  
Eleven 2002



▲ 02. MOH Frontline



▲ 03. Winning Eleven 6

- ▲ 04. ISS 2
- ▲ 05. ISS 2
- ▲ 06. Luigi's Mansion
- ▲ 07. ISS 2
- ▲ 08. Dexter's Laboratory
- ▲ 09. Moorhen Chicken Chase
- ▼ 10. Tekken 4

# Game Boy je napredovao, a vi?



**od 267 din  
mesečno**

Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kablova.
- Veliki broj novih igara



**Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:**

- Čekovima građana na 3 rate
- Kreditima na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd

## GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36





NINTENDO  
GAMECUBE™

**14.999 din**



- Gekko centralni procesor na 485 MHz izrađen u bakarnoj tehnologiji
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format sa neverovatno brzim sistemom učitavanja
- Novi redizajnirani vibr. kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultane 3D kenele

**od 650 din  
mesečno**

**Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:**

- Čekovima građana na 3 rate
- Kreditima na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograda



**Kreditni na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd**



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701

Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606

Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36